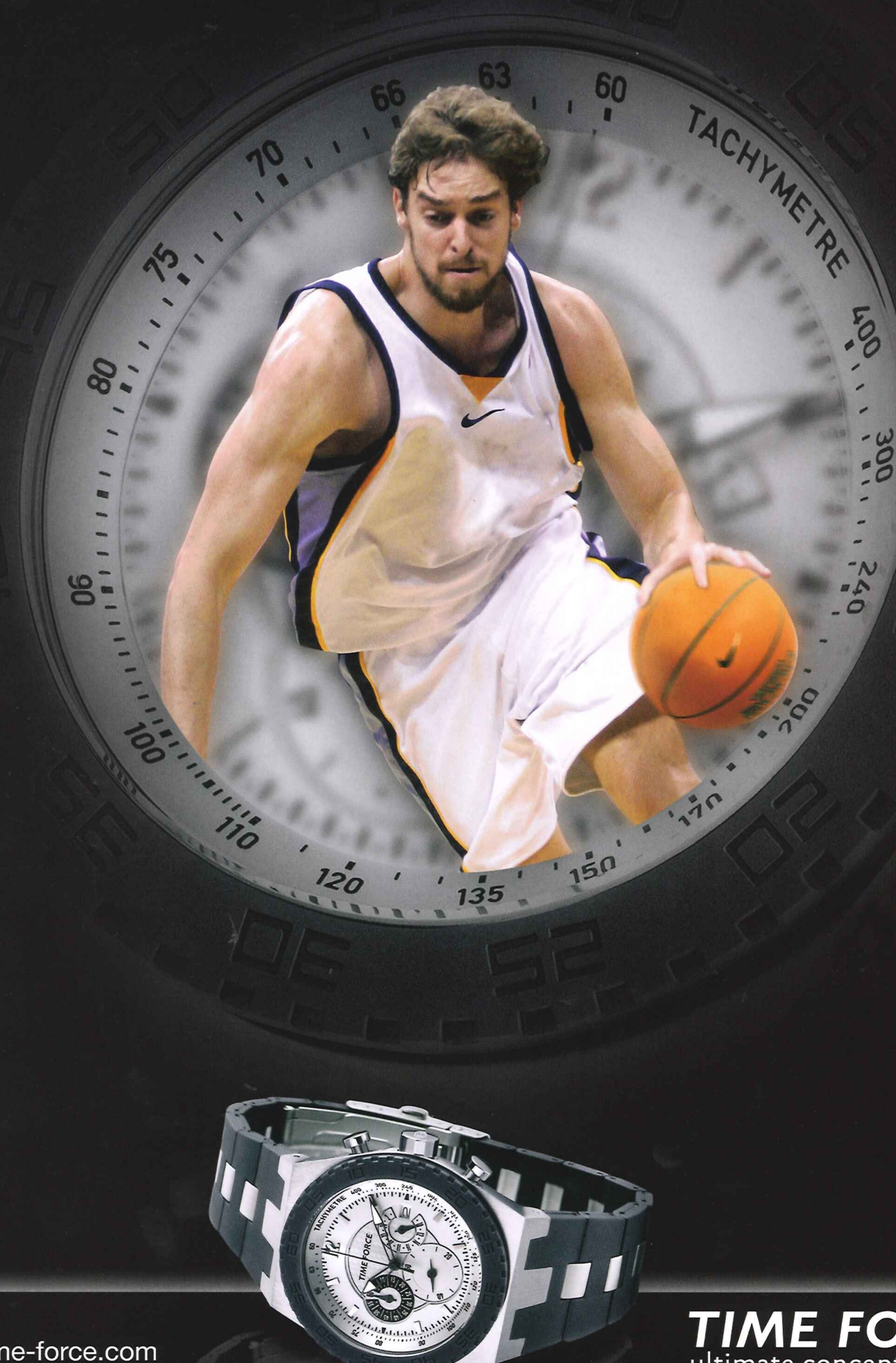


THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION THE SHIVERING ISLES : VUELVEN LAS ESPADAS
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
6,95€ Nº4 MARZO 2007
¡A JUGAR!
5 DEMOS
CALL OF DUTY 3, RAINBOW SIX VEGAS, SPLINTER CELL...
BIOSHOCK
Las profundidades del océano te esperan
Y ADEMÁS...
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06-07
STRANGLEHOLD
JUICED 2
MOTO GP 07
DEF JAM: ICON
VIRTUA TENNIS 3
TUROK...
UNA REVISTA MARCA
00004
9 771887 110007
saca tu chupa de cuero
GUITAR HERO II


PAU GASOL FOR TIME FORCE
TACHYMETRE
www.time-force.com
TIME FORCE
ultimate concept watches



Bienvenido





SÍ, SOMOS HEAVIES, ¡QUÉ PASA! No podemos ocultarlo más. Ha sido enchufar Guitar Hero II en la redacción y se ha montado una que ni los Iron Maiden. Y es que aunque este mes —el que viene veremos mucho más en Nueva York— hemos apostado por BioShock, uno de los shooters de 2007, nuestra debilidad ha sido esa guitarra blanca y esos temazos de lo nuevo de Activision.

Es verdad que los gráficos dan igual, que el potencial de la Xbox 360 no se ha llevado al extremo. Pero ¿es que eso realmente importa cuando estás con tus colegas luchando por ser el mejor guitarrista del barrio?

La verdad es que ha sido un lujo ver a Carlitos (Mägo de Oz) y Pablo (Circodelia y Zodiacs) darle caña al juego. Y es que los profesionales de esto tienen ventaja. Eso sí, la próxima vez les toca venir vestidos de buzo a jugar con nosotros al BioShock...

Y recuerda...
¡Mucho cuerno y mucha crin!





BIOSHOCK: 2K Games nos presenta el shooter más agobiante y claustrofóbico del año. Y el mes que viene te lo contaremos a fondo desde NY.



¿ROCK O RIMAS?: Lo último de EA tiene tanta miga que nos ha hecho pensarnos dos veces si buscar una guitarra o lanzarnos a las calles con Def Jam: ICON.



Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



CALL OF DUTY 3 ¡Y MUCHO MÁS!: Nuestras demos en DVD liberarán espacio en tu consola y podrás jugar, además de a COD3, a Rainbow Six Vegas o Splinter Cell Double Agent.



TENIS DE PRIMERA: Largo tiempo hemos estado esperando este título. Ya queda menos para luchar por ser el número 1 de la ATP con el mejor juego de tenis de la historia.



Arte: Sol García
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es



Reviews: Gustavo Maeso
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
Director: David Sanz Verjano
Redacción: Chema Antón
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Gustavo Maeso, Xcast, Marble, Jorge Núñez (el hombre DVD), José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palomo y Juan Manuel Castillo.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré.
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.:** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González/ Andrea Beneras. **Tfno.** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

PÁGINA 08

BIOSHOCK

Una epopeya submarina con la que Take 2 quiere reinventar el género de los shooter en la nueva generación

XBOX 360 LISTA

Lo hemos visto... y lo queremos

Lo mejor que está por venir dentro del mundo Xbox 360

GUITAR HERO II

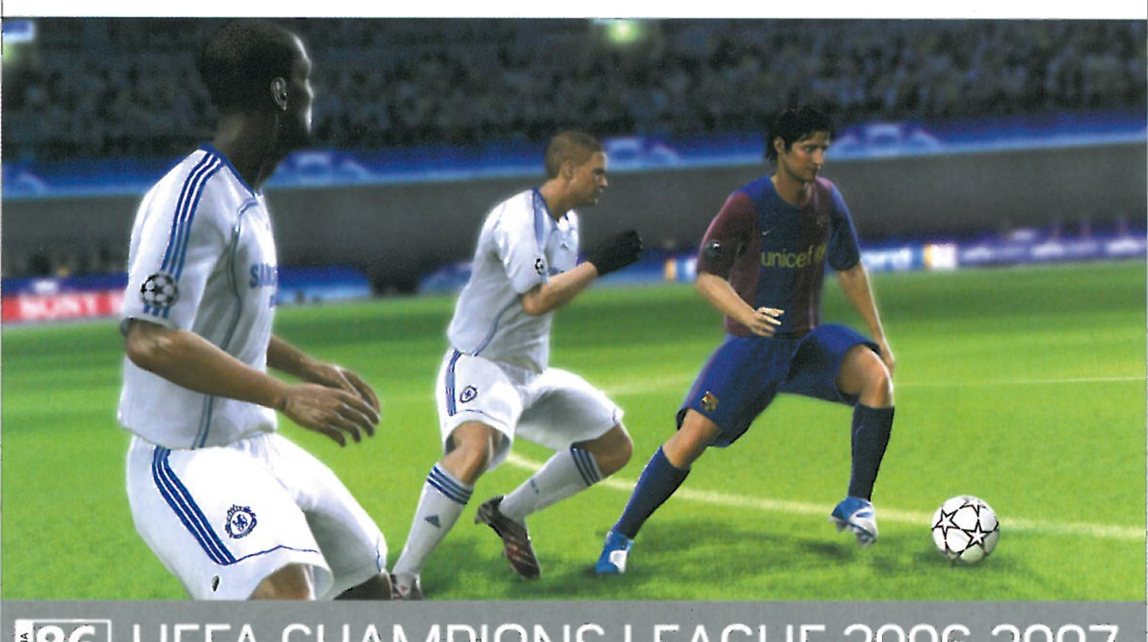
Probamos el bombazo de Activision con Carlos, **Mago de Oz**, y Pablo, de **Zodiacs**. Menuda soba nos dieron.

PÁGINA 58



Contenidos

Todo ordenadito, para que no te pierdas ni un solo juego



ÍNDICE DE JUEGOS

MOTO GP 07

Ya queda menos para el Mundial. ¿Con quién irás?



XBOX LIVE®

Si ya estás engachado al mejor servicio online del mundo sácale todo el partido y si no, te mostramos cómo hacerlo. ¡Es muy fácil! ¿A qué estás esperando?

PÁGINA 52



¡EN EL DVD!

PÁGINA 20

JUEGA A CALL OF DUTY 3, **RAINBOW SIX VEGAS,** SPLINTER CELL DOUBLE AGENT, **CARS,** GALAGA... ¡Y MUCHO MÁS!

TENEMOS 5 DEMOS JUGABLES

SIGUE JUGANDO

No te quedes atascado en tus juegos favoritos.



La captura

GUITAR HERO II*
Las guitarras al poder

mándanos tus capturas a xbox360@recoletos.es

*imagen de OXM US

Momento, tras momento, tras momento de brillantez

Imágenes reales del juego en acción

XBOX 360 XBOX LIVE

Virtua Tennis 3

3+

SEGA

A LA VENTA EN MARZO DE 2007

Vuelve el juego de tenis más sobresaliente de todos los tiempos,
con un tenis que es simplemente perfecto, golpe, tras golpe, tras golpe, tras golpe.

www.virtuatennis.net





PLAYSTATION 3

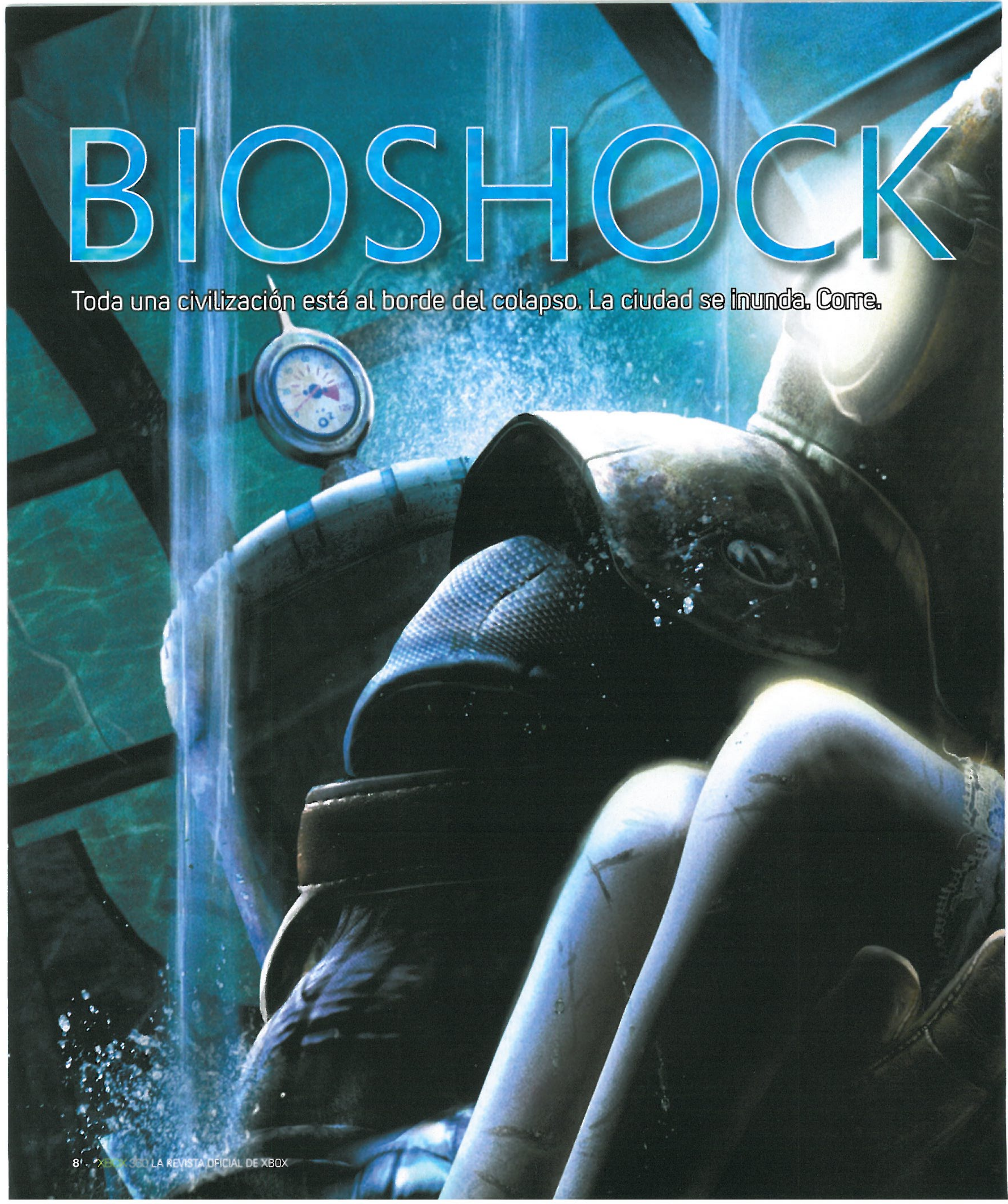








www.sega-europe.com



BIOSHOCK

Toda una civilización está al borde del colapso. La ciudad se inunda. Corre.



Rapture ha sufrido el descontrol de los que juegan a ser dioses... Un hombre sigue abajo. Atrapado

Escrito por:
Chema Antón

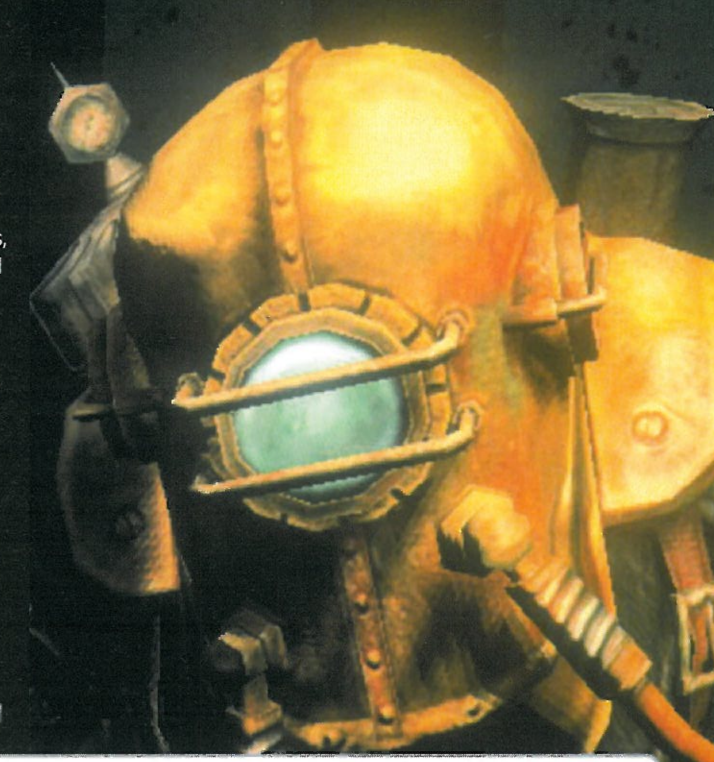
IMAGINA: ¿Y si hubiese una ciudad sumergida en mitad del Atlántico norte? Cuando Andrew Ryan lo pensó en 1946, la sociedad de la época sufría la crisis propia de haber salido de un periodo de guerra de seis años. Su formación como ciudadano soviético le había abierto la mente hacia el conocimiento de otras culturas, artistas, intelectuales... Andrew Ryan tuvo un sueño: el de perpetuar lo mejor de aquella época antes de que los partidos dominantes de cada país (nazis, fascistas, comunistas,...) acabasen reprimiendo sus ansias de saber. Por eso se construyó Rapture. Una ciudad bajo el mar que acogería sólo a los mejores de la sociedad para fundar un microcosmos submarino, en el que el progreso iría a pasos agigantados. Y lo fue. Quizá demasiado. Quizá se escapó del control de los científicos.

La ciudad fue construida en una zona en la que los volcanes proporcionaban suficiente energía térmica para ofrecer comodidades como luz, calefacción y demás; además, se emplazó en una fosa abisal que protegía con dos muros cualquier tipo de agresión humana o geológica, y se construyeron enormes rascacielos que, incluso, en algún caso llegaban a sobresalir por la superficie... esto traería consecuencias. Se entra en los años sesenta y la sociedad de Rapture está bien consolidada. Entre los descubrimientos científicos que se realizan en Rapture uno va a cambiar el devenir de la existencia en la ciudad sumergida: el Adam. Dos científicos que estaban estudiando el fondo del mar y sus especies zoológicas ▶▶

se encuentran con una nueva criatura, una especie de babosa, que denominarán Adam, y que es capaz de producir células madre. El descubrimiento hace avanzar la ingeniería genética a pasos agigantados y permite construir todo un negocio alrededor de las modificaciones genéticas de los individuos y la adquisición de habilidades, llamémoslas, especiales. Y todo este negocio gira en torno al joven que se atrevió a invertir en la investigación: Fontaine.

El desorden llega a la ciudad. El desequilibrio se empieza a producir por las ansias de conseguir Adam y su aplicación en la modificación genética que puede adquirir un individuo que quiera mejorarse en algún aspecto. El Adam llega a convertirse en la moneda de cambio en la ciudad, los servicios públicos cuentan con dispensadores de las modificaciones genéticas (los plásmidos) a cambio de suministros de Adam. Llegados a este punto, Andrew Ryan, el fundador de Rapture, se opone al progreso de esta carrera por la modificación genética y una guerra civil estalla en Rapture entre los defensores de Ryan y los de Fontaine. Como no podía ser de otra forma, el Adam es utilizado en esta guerra para conseguir unos guerreros más fuertes, más poderosos, con habilidades especiales..., pero al final el sueño de unos y de otros fracasa. La sociedad de Rapture casi se extingue; la preciosa ciudad de estilo art decó se descuida y queda sucia, destartalada... Y lo peor de todo: los seres que allí habitan quedan reducidos a Agresores, Recolectores y Protectores.

Los primeros son los seres que dejaron que su cuerpo fuese modificado genéticamente con el Adam y que tienen ciertas habilidades especiales, sí, y sufren grandes deformaciones, mutaciones y un trastorno que les hace ser ultra-violentos. Los Recolectores son pequeñas niñas que van extrayendo el Adam de los cuerpos inertes de los Agresores, son



RAPTURE La ciudad del art decó sumergida en el Atlántico norte

Cuando al principio del juego nos estrellemos con nuestro avión en mitad del océano y descubramos Rapture, no imaginamos lo que hay sumergido. El estilo art decó evoca un aire antiguo y futurista al mismo tiempo. Échale un ojo.



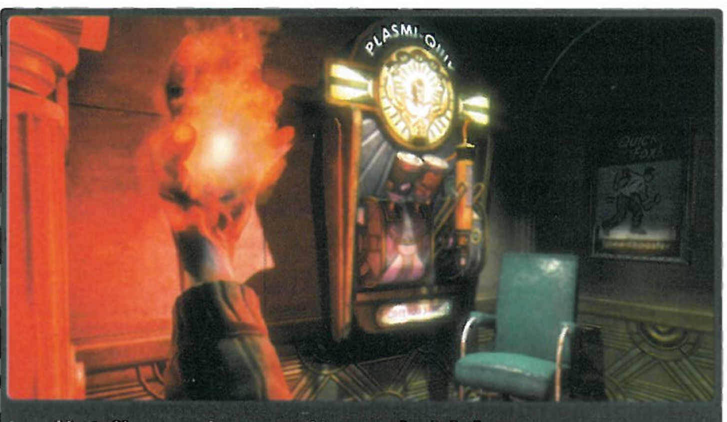
Los detalles arquitectónicos son constantes evocaciones al art decó de los años 30.



En ocasiones nos encontraremos en habitaciones cuyo umbral con el mar es un cristal.



Rapture fue concebida por Andre Ryan para albergar a las mentes más maravillosas.

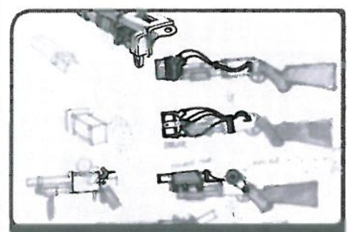


La ambientación se completa con muebles y carteles de la época.


BLU:sens
Lo último en
audio y vídeo portátil,
hogar digital
y comunicaciones
El primer
reproductor
MP3+DivX
portátil con
Bluetooth
del mundo
Blusens.G12
Bluetooth
BLU:sens
• Interface de usuario exclusivo
• Desarrollado íntegramente en España
• Reproduce MP3, WMA, OGG Vorbis, JPEG y vídeo MPEG4 nativo
• Conectividad Bluetooth de largo alcance y tecnología A2DP
• Autonomía de batería de 20 horas en reproducción
• Pantalla LCD-TFT de 1,8" 256K colores
• Dimensiones 7 x 4 x 1 cm
Blusens
con el deporte
Fútbol
Patrocinador del RCD Deportivo de La Coruña
Campeonato del Mundo de Motociclismo
Patrocinador del equipo Blusens Aprilia (125cc - 250cc)
Hockey Patines
Patrocinador del Club Liceo de La Coruña
Baloncesto
Colaborador del CB Estudiantes
BLU:sens
www.blusens.com
be different

ARMAS MUTANTES Seis armas disponibles que pueden variar a tu gusto

Uno de los aspectos de juego de rol que se han comentado sobre BioShock responde a la posibilidad de ir creando a nuestro personaje y sus armas. Existen seis tipos de armas diferentes que se pueden modificar.



LA EVOLUCIÓN DE TUS ARMAS depende sólo de lo que a ti te parezca que puede ser una buena munición para cargarla.



EL MUNDO DE RAPTURE permite que construyamos nuestras propias armas con piezas que vayamos encontrando por ahí.



OTRAS ARMAS TIENEN UN AIRE más clásico. Recuerdan a los rifles de las pelis del Oeste y sus largos cañones permiten muchas modificaciones.



Casi todas las armas que salen en BioShock tienen 'vida' propia y lo veremos durante el juego con animaciones, como vapor.

extremadamente débiles, pero están protegidos por los Protectores. Estos últimos cuidan de los Recolectores y no se meten con nadie si nadie se mete con ellos. Están bien armados y son muy inteligentes.

»Quieres escapar, salir de allí y no sabes cómo, ni a quién preguntar...

Dónde está nuestro personaje
Descubierto el mundo de Rapture y la situación que nos vamos a encontrar: una ciudad que fue ejemplo de progreso en total autodestrucción y unos habitantes poco convencionales que pueblan los extensísimos escenarios desarrollados para ***BioShock***.

El juego comenzará con una escena en la que un avión se estrella en medio del océano y va a parar a Rapture. Ya sabes quién eres: un piloto, un náufrago, un individuo encerrado en un lugar inhóspito, oscuro, lejano, impenetrable, claustrofóbico. Quieres escapar, salir de allí y no sabes cómo, ni a quién preguntar... poco a poco irás entrando en la dinámica de Rapture, aprenderás a usar el Adam, a modificar tus armas y tu cuerpo. Sólo con una idea en la cabeza. Salir cuanto antes de aquel extraño lugar.

Completamente rodeado de agua empezaremos a deambular por los escenarios de ***BioShock***. La visión es totalmente subjetiva, al fin y al cabo ***BioShock*** es un shooter en primera persona (FPS) tal y como lo definen desde Irrational Games. Otro concepto del juego es el que ha tenido la prensa internacional que lo ha apellidado como RPG, Aventura... Nada de eso. Irrational Games dice que sí, que incluye muchos elementos de

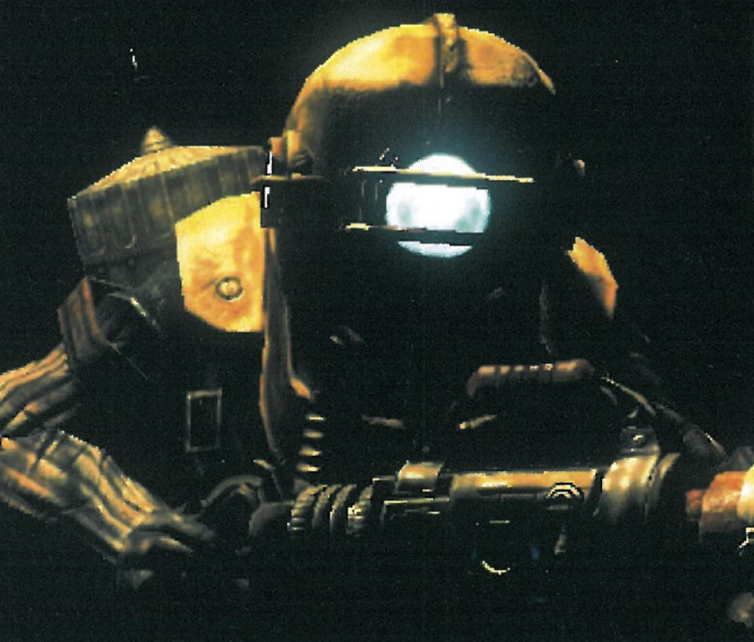
BIOSHOCK
"WOULD YOU?"

BIOSHOCK ONLINE

Hemos encontrado algunos sitios en Internet que no te debes perder si quieres estar al tanto de todo lo que ocurre en el desarrollo del juego de Irrational Games.

www.bioshockgame.com
www.cultoftherapture.com
www.bioshockonline.com

BIOSHOCK



personalización, de exploración e interacción, pero que ése es su concepto de FPS, su definición de FPS para las consolas de nueva generación. Y tienen toda la razón, porque al final ***BioShock*** no es más que un tío con un pistolón matando a lo que se le pone delante. Apostillamos aquí que no habrá que matar a todo lo que se ponga por delante, sino a los malos malos, que no son todos, y habrá que hacerlo con cabeza.

Así que, estamos encerrados en un sitio del que no se puede salir corriendo (muchos shooters en primera persona resultan poco creíbles, porque cuando la cosa se pone muy fea no puedes salir corriendo de la escena..., aunque veas que hay otras calles por las que avanzar o en las que esconderte), y andamos armados. Combatimos a unos seres mutantes y muy pronto nos vamos a percatar de que, si ellos han mutado, es posible que nosotros también podamos hacerlo. Muy al estilo de juegos como *Deus-Ex*, ***BioShock*** propone que modifiquemos nuestro cuerpo para la lucha, que adquiramos habilidades especiales y que configuremos un personaje único. Ya no tenemos que ser un soldado, un comando de fuerzas especiales, un ladrón o un especialista en bombas... Ahora podemos ir ganando habilidades y añadiéndolas al personaje para crear mezclas únicas. Estas modificaciones genéticas son lo que se han denominado Plásmidos.

Así que entraremos de lleno en la lucha por obtener el Adam y poderlo administrar bien. Lo mismo que ocurre con nuestro cuerpo ocurre con las armas. El desarrollo de nuevas armas dependerá tan sólo de la imaginación y las ganas que tengas de experimentar con la tecnología



PLÁSMIDOS Modifica tu código genético y de los que te rodean

Plásmidos

Los plásmidos son las sustancias que te van a permitir cambiar tu genética, la de tus armas y de tus enemigos. Vas a poder encontrarlos escondidos por los escenarios, pero también vas a poder crear tus propias composiciones en las máquinas dispensadoras de plásmidos que encontrarás en determinadas zonas y que necesitan que les suministres Adam. Existen dos clases: pasivos, de los que hay más de 50 y que son como mejoras o power-ups, y activos, que hay doce y que tienes que usar como un arma, activándolos previamente.

Pasivos:
— Agilidad
— Fuerza
— Salud
— Puntería con pistola
— Puntería con escopeta
— Puntería con ametralladora
— Puntería con lanzallamas/ "lanzador de productos tóxicos"
— Puntería inesperada con armas
— Puntería inesperada
— Sangre de camaleón
— Inventor portentoso
— Munición impresionable
— Habilidad de hacker
— Resistencia al entorno
— Sigilo extraordinario
— Vísceras de hierro

Activos:
— Crear y lanzar fuego
— Velocidad punta
— Telequinesia
— Teletransporte
— Avispones
— Señuelo
— Baliza de seguridad
— Catapulta trampa
— Imitador de otros personajes
— Bramido de locura
— Descarga eléctrica
— Campo de hielo



Puedes hacer, por ejemplo, que un Agresor piense que tú eres un Recolector.



Los dispensadores te permiten crear tus propias modificaciones gençeticas.


SAMSUNG
Vodafone live!
vodafone
La isla esconde un secreto. Descúbrelo con Vodafone live!
vodafone
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Perdidos" y vivirás toda la emoción y las aventuras de esta serie. Sobrevive a las trampas y descifra el misterio que se esconde tras la corporación Dharma.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
o envía JUE PERDIDOS al 521
Recuerda que sólo pagas 50 cents. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
gameloft
PERDIDOS
TOUCHSTONE TELEVISION

que encuentres por el camino y los recursos que tienes en la mano.

Decide primero, dispara después

Todo lo que ocurre en ***BioShock*** afecta al desarrollo del juego. Esto es algo que se viene diciendo de muchos juegos en los últimos años. *Fable* fue uno de los primeros en los que realmente vimos que eso podía ser verdad. ***BioShock*** pretende no sólo que exista "memoria artificial", sino que el jugador la tenga en cuenta para tomar sus decisiones de juego. Nada de lo que ocurre en el juego está programado, sino que atiende a una programación dinámica, que responde a nuestras acciones. Y dependiendo de nuestras mutaciones y de los plásmidos que utilicemos, así serán los enemigos que encontraremos. Porque al usarlos, modificamos el comportamiento de los enemigos y eso afecta a las relaciones que se establecen entre personajes no jugables, sin que nosotros intervengamos. Esto quiere decir que podemos hacer que pasen cosas en el juego sin que estemos en el escenario. Protectores que no protejan, Agresores agredidos por el sistema de seguridad de Rapture...

Es muy importante que tengas en cuenta lo que quieres conseguir antes de usar tus habilidades, ya que hay múltiples formas de conseguir cualquier

TRES PERSONAJES... UN MILLÓN DE CARAS
Un universo de personajes en mutación

Agresores, Protectores y Recolectores son todos los personajes que vas a encontrar en *BioShock*. Los Agresores (Splicers), son los peligrosos. Te encontrarás con que son personajes de todo tipo, mutados y vestidos con ropa de los años treinta y cuarenta. Los Protectores (Big Daddies) van cubiertos con escafandras y son inofensivos, siempre que respetes a los Recolectores. Puedes pasar a su lado y que no te hagan nada. Pero no te acerques NUNCA a un Recolector o tendrás que enfrentarte a ellos. Los Recolectores (Little Sister) se encargan de recuperar el Adan de los cuerpos muertos ante la atenta mirada de los Protectores.



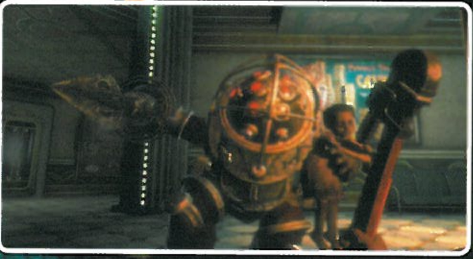


PROTECTORES
El diseño del personaje del Protector es espectacular. El traje de buzo sólo puede indicarnos que Rapture puede colapsarse en cualquier momento y el agua puede invadir la ciudad... ¿no da mucho miedo estar ahí?

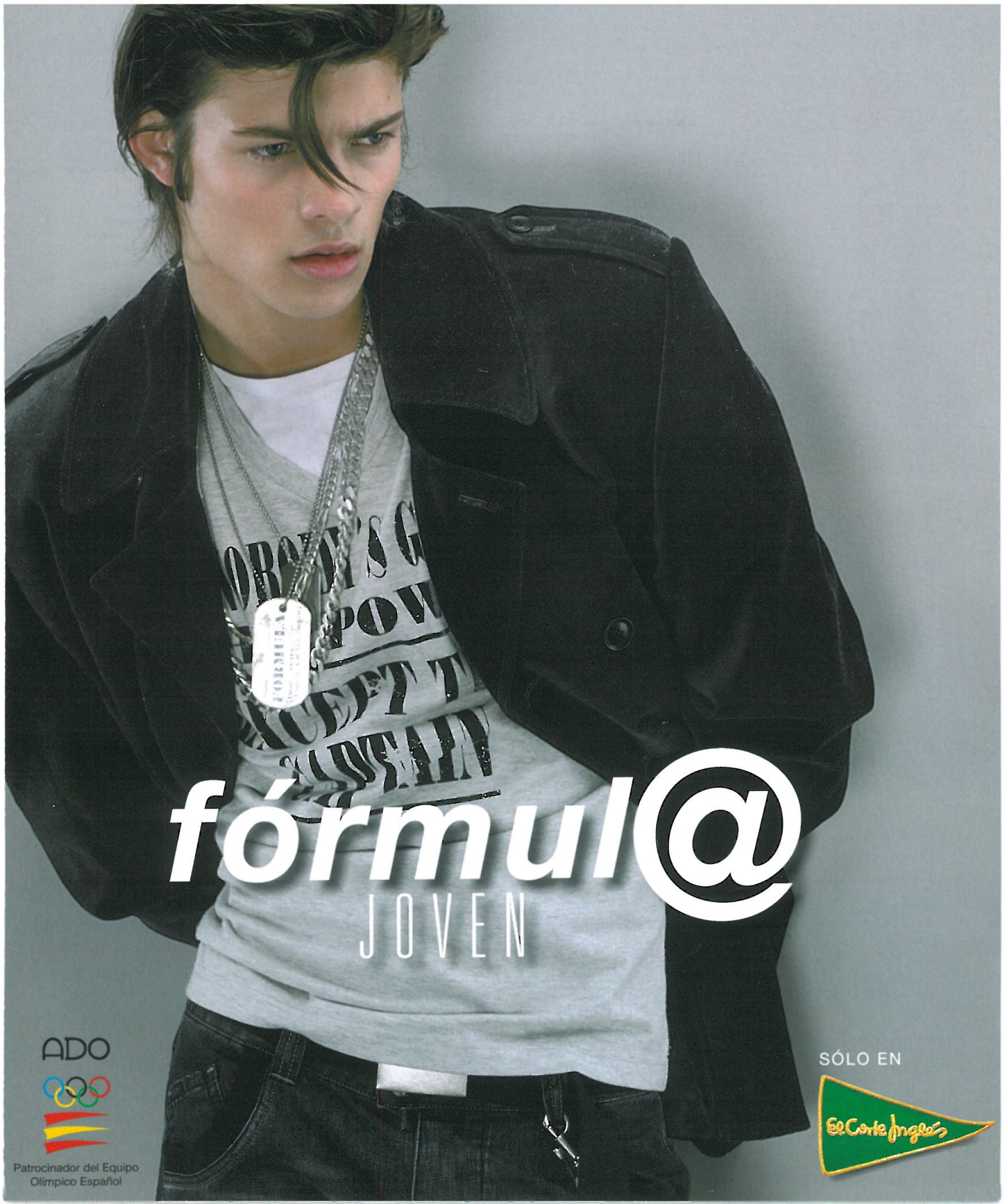








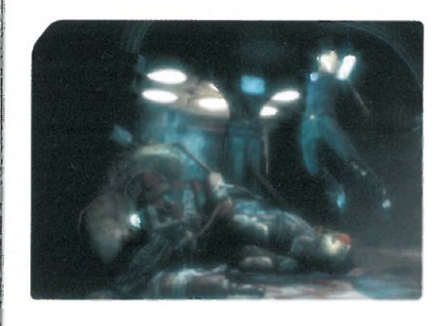


fórmul@
JOVEN
ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español
SÓLO EN
El Corte Inglés

cosa, algunas arriesgan más tu vida, otras no la arriesgan nada. Para eso debes ser muy hábil hilando cadenas de acontecimientos.

Sacadme de aquí

Rapture cuenta con siete áreas diferentes. Todas ellas abiertas en todo momento. No hay que desbloquear nada, pero serás tu mismo el que se dé cuenta de que una zona es demasiado peligrosa y no quiera entrar hasta que estés convenientemente preparado. Entre los diferentes niveles recorreremos una zona sanitaria, zonas de ocio con bares, cabarets y demás y, poco a poco, iremos bajando de nivel hasta los más inferiores, en los que encontraremos las fuentes de abastecimiento de aire respirable y energía. En estos niveles nos daremos cuenta de que la guerra civil ha afectado a la estructura de Rapture y el mar se está empezando a abrir paso por pequeñas grietas. Los suelos están inundados y el agua se convierte en el mayor enemigo... ¿O lo será la oscuridad?

NO EN BIOSHOCK Ni estará ni es parte del juego



NO HABRÁ MULTIJUGADOR: Aunque se ha comentado mucho esta posibilidad, la gente de Irrational Games ha dejado muy claro que no habrá ningún modo multijugador en *BioShock*. Se trata de una aventura para un jugador, en la que intervinen gran cantidad de elementos de inteligencia artificial, que con varios jugadores no tendría ningún sentido. La concepción de Rapture y de esa atmósfera en la que el protagonista se debe sentir 'diferente' y atrapado, quedaría tocada si hubiese otros extraños recién llegados a la ciudad, dicen.

NO ES UN RPG: Ya lo hemos comentado al principio del artículo, pero es uno de los detalles que Ken Levine ha repetido constantemente. *BioShock* es un shooter en primera persona (FPS). Pretende meter algunos elementos para personalizar a tu personaje para que tengas que tomar algunas decisiones en determinadas ocasiones y vayas mutando tú y tus armas. De ahí a que el juego sea un RPG va un trecho. Ni tampoco es una aventura. Actualmente casi todos los juegos mezclan géneros, pero uno predomina. En *BioShock*, es el FPS.





NO ES LA CONTINUACIÓN DE SYSTEMSHOCK II: Vale que gran parte del equipo venga de crear SystemShock II, vale que sea un FPS, vale que tenga elementos de RPG y una atmósfera terrorífica y vale que la gente del departamento legal de Electronic Arts no haya permitido usar el nombre para continuar la saga fuera de la compañía canadiense. Pero eso no quiere decir que *BioShock* continúe lo que dejó SystemShock II. Irrational Games tiene un estilo propio y eso queda en los juegos, pero *BioShock* ha de ser una saga completamente nueva.

»El agua se irá convirtiendo en el mayor enemigo... ¿O lo será la oscuridad?

CRACKDOWN

Con la balanza de la justicia en una mano y un camión de dos toneladas en la otra.

Eres un agente de la justicia modificado genéticamente y estás autorizado a hacer cualquier cosa con tal de eliminar la escoria criminal de Pacific City. Desde las calles hasta lo alto de las azoteas, puedes utilizar como arma todo que tengas a tu alcance para demostrarles a los matones que el crimen no tiene recompensa. Y para acabar de rematarlo, combina fuerzas en modo multijugador para doblar la destrucción y multiplicar por dos tu retribución. **Justicia total. Todo está permitido.**



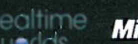


XBOX.COM/CRACKDOWN



Oferta limitada – busca las casillas especiales marcadas con*.

Totalmente en Castellano





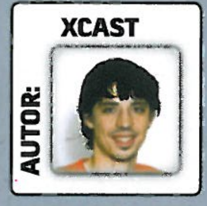




Jump in.

XBOX 360™

¡EN EL DVD!



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y la eterna promesa de limpiar el disco duro algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
5 DEMOS
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT, RAINBOW SIX VEGAS MULTIPLAYER, CARS, CALL OF DUTY 3, GALAGA
+ ACCESOS, + TRAILERS, + REVIEWS

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡5 DEMOS







7 TRAILERS Y MÁS!

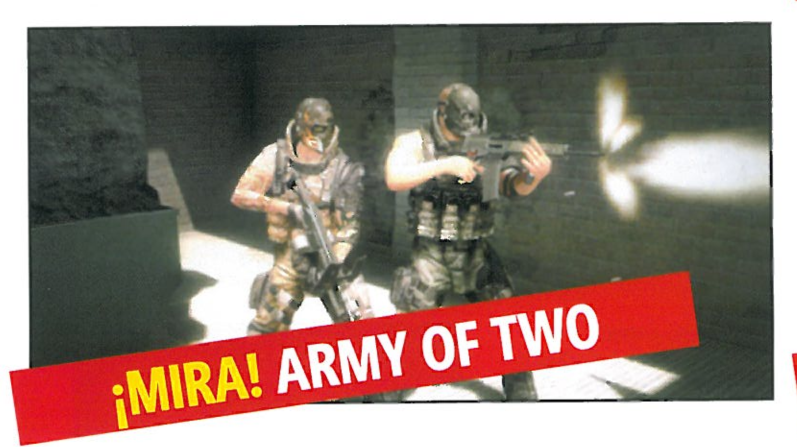


¡JUEGA! RAINBOW SIX VEGAS

¡JUEGA! SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

¡JUEGA! GALAGA

¡MIRA! CRACKDOWN







SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno con 5 demos, entre las que no te puedes perder Call of Duty 3 ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Ni todo el mundo tiene acceso a Internet (sois pocos ya), ni tiene que enterarse de todos los trailers en la web... Aquí recopilamos algunos de los más espectaculares de los últimos tiempos. Se hace la boca agua.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también, que no es poco, y nosotros te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA! CALL OF DUTY 3

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ACTIVISION | **DES:** TEYARCH | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

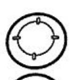


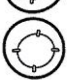
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

AHORA QUE VUELVE A ESTAR DE MODA la Segunda Guerra Mundial, gracias a películas como *Cartas desde Iwo Jima,* es un buen momento para echar la vista atrás y volver a disfrutar del mejor juego basado en ese conflicto. Gracias a nuestra exclusiva demo podrás probar el primer nivel de Call Of Duty 3. Saborear la tierra húmeda por la sangre de los compañeros caídos u oír las balas silbar sobre tu cabeza. Agazaparte tras una fría lápida sólo con la esperanza de que, al levantarnos, una bala no haga que ese sea nuestro final. Es como una película en la que nosotros, a los mandos de un soldado casi anónimo, seremos los protagonistas y donde un segundo de descanso puede ser lo único que nos quede. Una intensa batalla a tu disposición, por si te habías quedado sin probar este extraordinario lanzamiento de Activision. Vive el furor de la Segunda Guerra Mundial.

Controles

Agarra tu fusil y lánzate al campo de batalla

 VISTA

 MOVERSE

 NO SE USA

 SALTO

 AGACHARSE

 RECARGAR

 CAMBIAR ARMA

 APUNTAR

 DISPARO

 BI GRANADA DE HUMO

BD GRANADA EXPLOSIVA

Lo mejor

Embosca o sé emboscado. El secreto está en pensar más rápido y actuar más preciso que esos malditos alemanes.

ASALTA EL CAMPOSANTO
Tras saltar el muro nos encontramos con una verdadera batalla campal en un cementerio de la zona. Las cosas se van a poner muy feas, por lo que tendrás que sobrevivir como puedas. Eso sí, con tu rifle a mano.

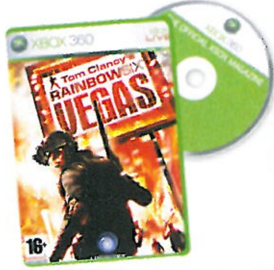


MANO A MANO
Justo antes de finalizar la demo pelearemos cara a cara con un alemán. Presiona tan rápido como puedas los gatillos y podrás darle una soberana paliza a este enemigo de la libertad. Toma ya.



EMBOSCA O SÉ EMBOSCADO
Las armas disponibles van desde un fusil de cerrojo hasta la típica pistola. Si eres de los que cree que Rambo es una nena a su lado, intenta acabar la demo usando solo esta última. Las vas a pasar canutas.





¡JUEGA YA!
RAINBOW SIX VEGAS

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: UBISOFT | **DES:** UBISOFT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** SÍ |

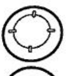


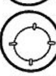


RAINBOW SIX ES UNA SAGA ya asentada en el mundo de las consolas. A nadie sorprende que la nueva entrega sea imprescindible, pero lo que mucha gente no sabe es que, en esta ocasión, lo que más brilla del equipo Rainbow es en su modo online, capaz de alojar hasta a 16 personas en emocionantes partidas donde se entremezcla la acción con la estrategia. Y eso es precisamente lo que os invitamos a probar con nuestra demo de este mes: uno de los mapas multijugador, llamado Casino Calypso, para desfogar vuestras ansias de acción si no tenéis el juego completo. Podréis jugar contra vuestros amigos o en partidas públicas a través de Xbox Live, pero siempre debéis actuar con cautela, un paso en falso y puede que la facción rival os haga vestir un bonito traje de plomo. Solo para usuarios de Xbox Live Gold.

Controles

Apunta con pericia y relaja los nervios

 CÁMARA

 MOVER PERSONAJE

 NO SE USA

 ACCIONES

 USAR DISPOSITIVO

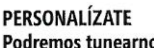
 RECARGAR

 CAMBIO DE ARMA

 PONERSE A CUBIERTO

 DISPARAR

 CAMBIAR DISPOSITIVO

 VISORES

Lo mejor

Conviértete en un Rainbow y siente el poder de las armas y artilugios más modernos jamás creados en tus propias manos.

CON EXPERIENCIA
Según juguemos ganaremos puntos de experiencia que nos subirán de rango, desbloqueando armas y equipamiento dentro de la propia demo.



PERSONALÍZATE
Podremos tunearnos en todos los aspectos, desde la ropa que llevemos hasta las armas. No falta de nada.



ATACA O DEFIENDE
En este modo de juego un equipo defiende un paquete y el otro lucha por recuperarlo. Haznos caso, tómatelo con calma.



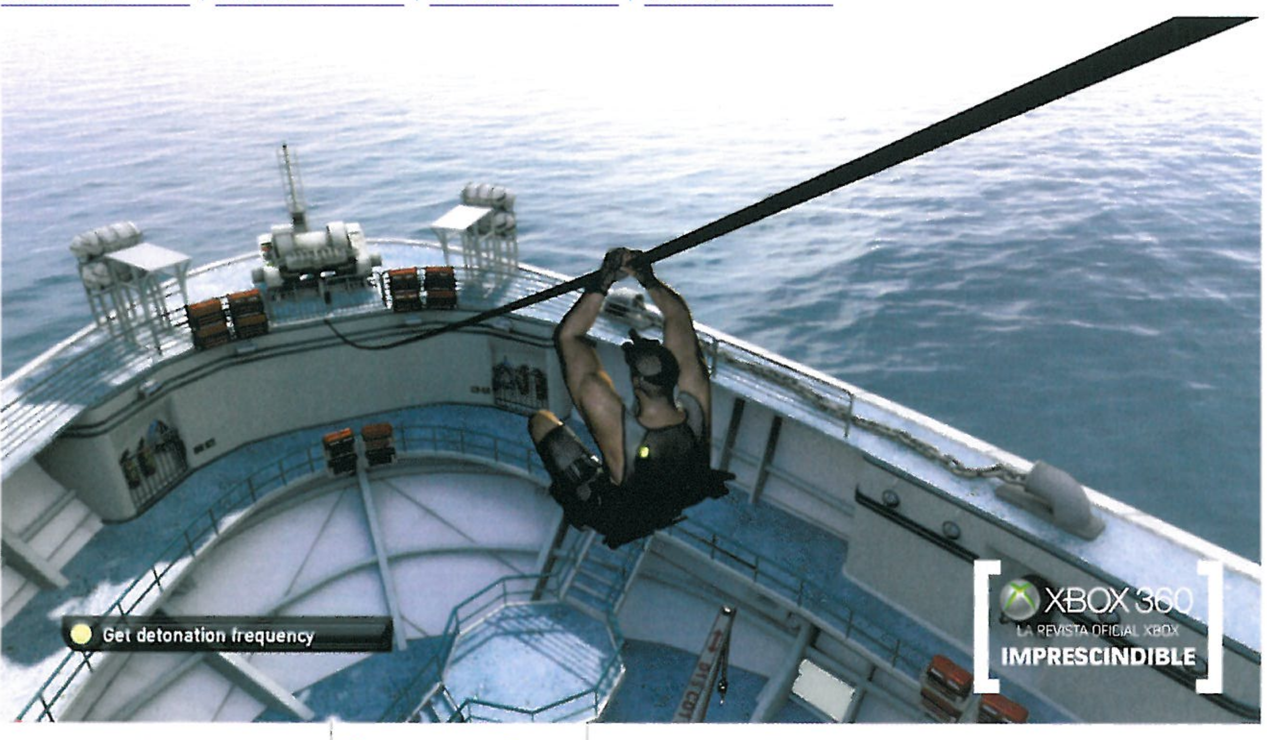
VÁMONOS DE CAZA
El otro modo de juego nos permite intentar acabar con los terroristas en compañía de cuatro amigos, sin revivir tras las muertes.



¡JUEGA YA! SPLINTER CELL: DA

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: UBISOFT | **DES:** UBISOFT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** SI

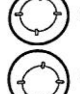


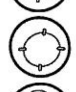


LA GENTE SE DIVIDE EN DOS GRUPOS: los que gustan rodearse de gente y los que prefieren pasar inadvertidos. Si eres de los de este segundo grupo puede que tengas aptitudes para convertirte en un espía de fama internacional, o muy probablemente no. Por eso nos gusta tanto jugar con Sam Fisher. Nos deja ser ese espía que siempre soñamos ser. Para esta ocasión no seremos el bueno de Sam, pero sí que podremos experimentar la intensidad y la emoción de infiltrarnos en terreno enemigo. Incluso tendremos ocasión de encarnar a los mercenarios que custodian la información. Nosotros elegiremos qué lado queremos defender en esta demo multijugador (hasta para 6 jugadores), tanto en interconexión como a través de la red de redes, en un completo mapa de la versión final. Requiere el nivel Gold para jugar en Xbox Live.

Controles

Acaba con los guardias entre las sombras

 CÁMARA

 MOVERSE

 NO SE USA



INTERACTUAR



AGACHARSE



RECARGAR



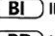
SALTAR



GRANADA

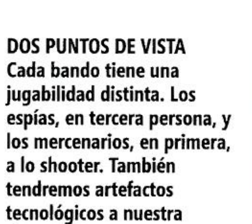


DISPARO



INVENTARIO RÁPIDO





Lo mejor

Domina todos los movimientos y siente lo que han sentido James Bond, Ethan Hunt, Solid Snake o el propio Sam Fisher.

COOPERANDO, QUE ES GERUNDIO
Una de las opciones es participar hasta con dos amigos en un reto cooperativo para extraer la información en tiempo récord. ¿Te atreves a intentarlo?



DOS PUNTOS DE VISTA
Cada bando tiene una jugabilidad distinta. Los espías, en tercera persona, y los mercenarios, en primera, a lo shooter. También tendremos artefactos tecnológicos a nuestra disposición.



APRENDE LO BÁSICO
En el menú multijugador encontraremos unos interesantes video-tutoriales para comprender la mecánica de este Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, que ha cautivado a todos o casi todos.







BUEN VIAJE, CABLES.

BUEN VIAJE.



LA NUEVA GENERACIÓN ES UN MUNDO SIN CABLES. Siéntete en libertad, tu tienes el control donde quieras. Con los auriculares inalámbricos, el volante de carreras inalámbrico con sistema Force Feedback, los mandos inalámbricos y demás accesorios optimizados para Xbox 360,™ podrás seguir jugando sin dejar de moverte. xbox.com







PASA DE NIVEL

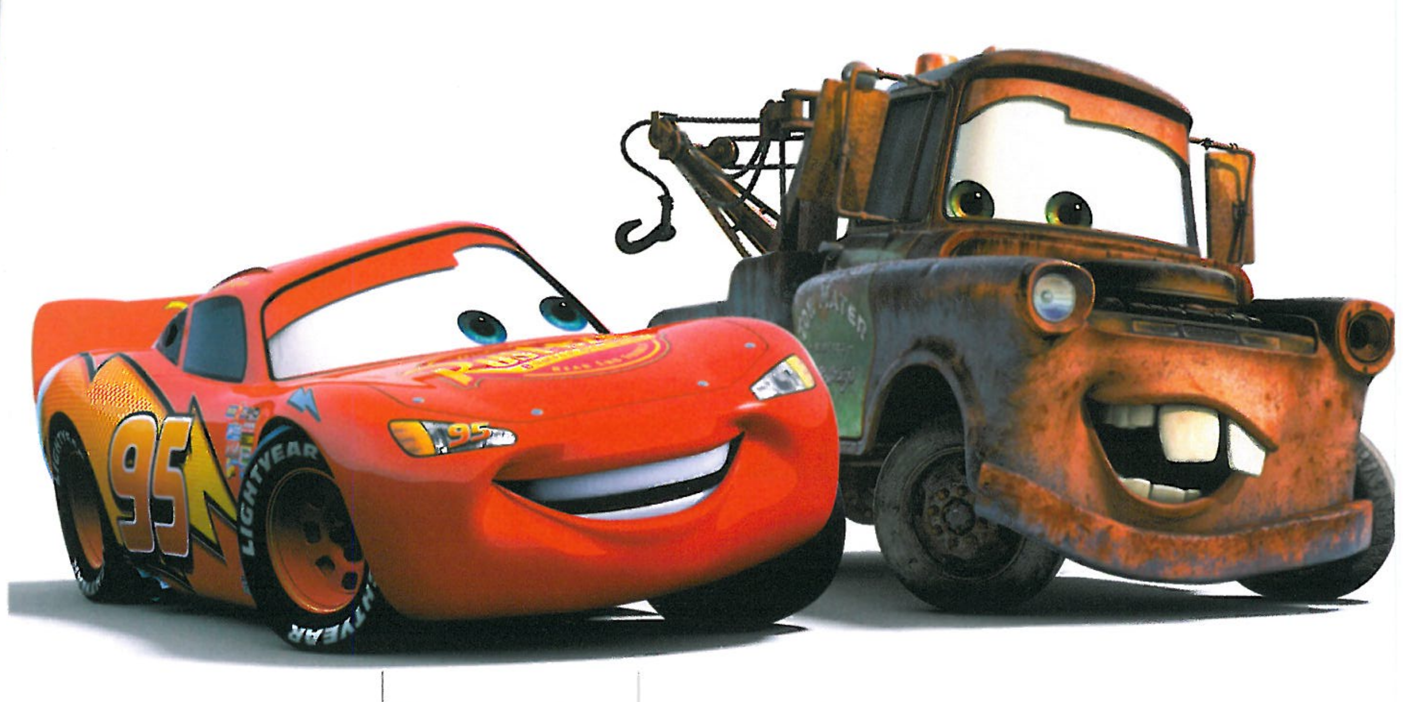




¡JUEGA YA! CARS

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: THQ | **DES:** RAINBOW STUDIO | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

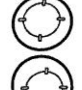


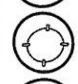
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

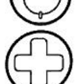
LA ÚLTIMA PELÍCULA DE PIXAR llegó directa a nuestros corazoncitos, igual que su versión jugable, a la que echamos el guante pocos meses después. Quizá aún haya algún rezagado que no sepa quien es Rayo Mcqueen o su compañero de travesuras Mater. Por eso aquí tenemos una nueva oportunidad para acompañar al deportivo rojo en sus aventuras. En los dos niveles seleccionables en esta demo podremos elegir entre cualquiera de los protagonistas arriba nombrados y jugar un nivel completo de la versión final. Para la destartalada grúa jugaremos un nivel de sigilo en el que debemos esquivar la cosechadora y asustar tantos tractores como nos sea posible, mientras que en el otro nivel podremos retar a los habitantes de Radiador Springs a una carrera por las cercanías del pueblo. Cuidadito que vienen curvas.

Controles

Llega el primero a la línea de meta.

 CÁMARA

 MOVERSE

 MOVERSE

 ACELERAR

 FRENO DE MANO

 FRENAR

 CÁMARA

 DERRAPE

 TURBO

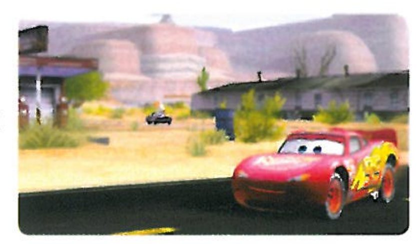
 PONERSE A DOS RUEDAS

BD TURBO

Lo mejor

Ponte al volante del último éxito de Disney en un juego que sigue paso a paso su argumento.

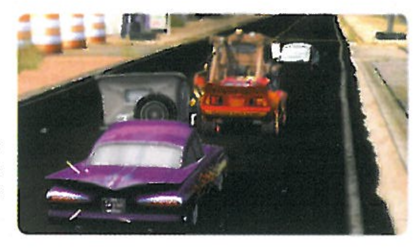
ASUSTA A LOS TRACTORES
Debes ser sigiloso y esquivar las luces y a la segadora para poder poner a todas las "vacas" ruedas arriba. El nivel de la carrera está repleto de atajos que supondrán la mejor manera de aventajar a todos los rivales.



ACELERA A FONDO
El turbo es fundamental en la carrera y debemos administrarlo bien, aunque se irá rellenando solo tras su uso. No hay nada como pisar a fondo en una recta y dejar a los demás con cara de tontos.



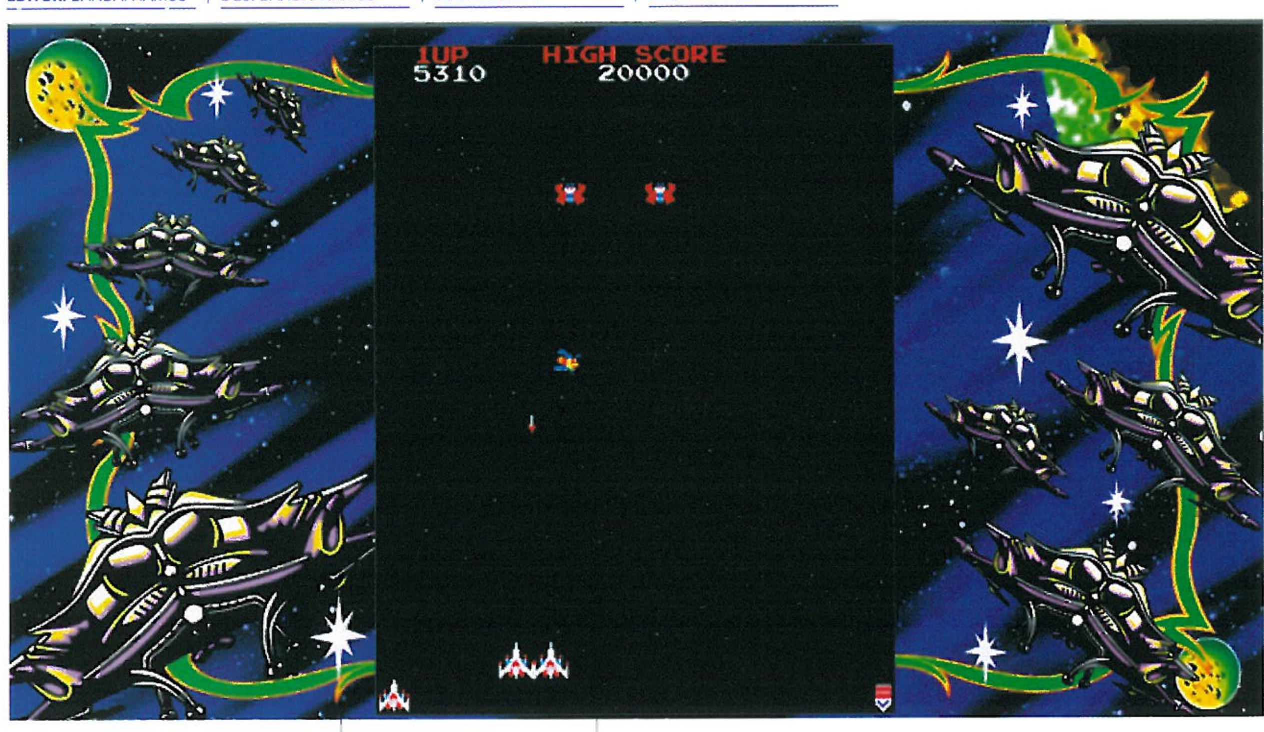
LIBERTAD DE ACCIÓN
Aunque en nuestra demo sólo puedas elegir dos niveles, el juego completo presenta niveles abiertos y libertad de movimientos, que si bien no es la bomba, sí que tiene su aquél. Ya sabes, todo es ponerse.





¡JUEGA YA! GALAGA

LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: BANDAI NAMCO | **DES:** BANDAI NAMCO | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

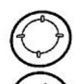


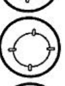
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

HUBO UN TIEMPO EN EL QUE LOS MATAMARCIANOS verticales eran lo máximo. Más de veinte años han pasado desde entonces y este tipo de juegos han quedado relegados a los simples recuerdos de aquellos jugadores ahora más bien crecíditos. Para no perder el gusto por lo añejo aquí tenemos Galaga, una conversión casi perfecta de lo que fue un puntal del género. Jugarlo es tan simple que es hasta obvio. Sólo hay que matar las oleadas de sibilantes alienígenas que nos atacan. Para ello, contamos con nuestras naves y su capacidad para disparar dos misiles a la vez. Y si somos lo suficientemente hábiles podremos incluso duplicar nuestra nave. Pero eso sólo será si decidimos gastar 400 puntos en adquirir el juego completo, ya que nuestra demo solo permite jugar los primeros niveles. Su mayor pega es no permitir dos jugadores simultáneos.

Controles

Dispara, dispara y no dejes de disparar

 NO SE USA

 MOVERSE

 MOVERSE

 DISPARO

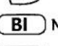
 DISPARO RÁPIDO

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

BD NO SE USA

Lo mejor

Mata todo lo que se mueva e intenta no engancharte a uno de esos juegos que marcó una época dorada.

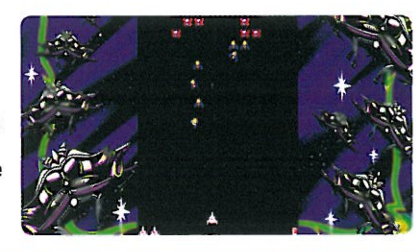
DISPARA SIN PARAR
La mayor adición es el botón de disparo rápido, que nos librará de pulsar el botón con cada tiro de nuestra arma. El diseño de los enemigos recuerda a toda suerte de insectos y bichos varios. Eran otros tiempos...



TE VA LA VIDA EN ELLO
Disponemos de tres intentos para superar los niveles. Ya sólo acabar el primero es todo un reto. Imaginad el juego completo.



¿Y MIS AMIGOS?
Por alguna extraña razón ni la demo ni el juego final tienen posibilidad de jugar a dos jugadores, como se hacía en la recreativa. Una pena... Si tuviese aquí cinco duros de los de antes...



Tu Nueva Generación de colegas te está esperando

¿A qué esperas?

¡Hazte ya con tu Xbox 360 y podrás **entrar gratis** en Xbox Live durante 1 mes!

Con Xbox 360 podrás disfrutar junto a tus amigos de una experiencia de entretenimiento digital nunca vista: conecta a la consola un reproductor mp3, cámara digital o consola portátil, y pásalo en grande compartiendo con ellos toda tu música, fotos y videos.

Y si quieres hacer nuevos compañeros de batalla por todo el planeta, entra en Xbox Live, la mayor comunidad virtual del mundo en la que podrás aparecer en rankings online, enviar mensajes en tiempo real y videochatear con todos tus contrincantes.





PASA DE NIVEL



EDITOR: VIRGIN PLAY **DESARROLLADOR:** MIDWAY **LANZAMIENTO:** 2007



NUEVOS JUEGOS

STRANGLEHOLD

¿Te gustaron Face Off o Misión Imposible II? Pues prepárate para una buena ración de John Woo.

JOHN WOO A LA CABEZA, CHOW YUN-FAT repartiendo, como pocas veces le has visto, y mucho 'bullet time' es lo que te espera en ***Stranglehold***, un título que ha despertado mucho interés entre los jugones. Interés merecido. No en vano, y como se ha podido ver en el Gamers Day 2007 de Midway celebrado en Las Vegas, el juego promete. Ya se han podido ver algunos elementos de este título, pero lo más destacado es que recuerda bastante a Max Payne por el elevado número de escenas de disparos y los miles de movimientos con los que cuenta el inspector Tequila, que por su nombre no es ni un clon de Torrente. En ***Stranglehold*** podrás parapetarte en las columnas o esquinas, a colgarte de cuerdas o deslizarte entre las mesas, todo ello aderezado con un arsenal de movimientos de artes marciales dignos del mismo Bruce Lee. Y no todo se acaba aquí, pues el ya mitificado motor Havok hará de los personajes verdaderos actores en función de lo que suceda en la acción. Esto viene a que si le metes un tiro a un tío entre los dos ojos, pues se cae redondo, pero si le disparas en la pierna o en la mano, pues perderá el equilibrio o su arma, respectivamente. Vamos, que gráficamente va a ser una bomba de relojería, que encima contará con una historia propia que continúa la ya comenzada en Hard Boiled, un film que Woo rodó en 1992. Todo esto y mucho más mientras visitas Chicago y Hong Kong con el inspector Tequila y la montas en restaurantes, hangares, mercados, templos...





Midway celebró, a mediados de enero en Las Vegas, su tradicional Gamers Day para mostrar al mundo los platos fuertes de su catálogo de cara a este año. Prepara el estómago, ¡porque 2007 viene muy fuerte!

ow Yun-Fat, pleno pronto esino. ¿Te eves con él?

PERSUADE Y GOLPEA

No todo son golpes en Stranglehold. Al estilo de El Padrino, nuestro inspector tendrá que persuadir a los diferentes personajes con los que se encontrará en su investigación para recuperar a su esposa. Eso sí, para los enfrentamientos contará con un amplio arsenal que podrá adquirir en las tiendas del juego: pistolas, ametralladoras, escopetas, rifles de posición, granadas...

CUIDADO, ESTO SE ROMPE

Los tiroteos siempre acaban igual. Con el escenario hecho unos zorros. Y es que sólo hay que echar un ojo al motor Havok para ver lo bien que funciona. Balazos en las paredes, columnas destrozadas por las granadas, mesas rotas, techos que se caen, paredes inutilizadas... Vamos, que cuando llegue la señora de la limpieza va a montar un pollo para echarse a temblar.

Las otras estrellas del Gamers Day




AREA 51: BLACKSITE

Como buena secuela de Área 51 para Xbox, este nuevo episodio volverá a traer aliens a la Tierra, más concretamente a suelo norteamericano. Comparte motor con otro título de Midway, John Woo Presents Stranglehold, y eso significa que el espectáculo está garantizado. Bichos de gran tamaño, explosiones que afectan todo lo que las rodea y una trama que ojalá iguale, al menos, la de su antecesor. Muy prometedor.




HOUR OF VICTORY

Europa y el Norte de África durante la Segunda Guerra Mundial serán el escenario de este juego bélico en primera persona. Las comparaciones con Call of Duty son obligadas, pero HoV será menos guiado. Habrá tres tipos de unidades que deberás elegir para afrontar las misiones con éxito, ya sea por la fuerza, el sigilo o la destreza del francotirador.




UNREAL 3

Otro de los buques insignia de PS3 se viene a Xbox 360. El cambio de nombre, desde UT2007, significa que habrá muchos cambios respecto a los anteriores. Habrá combates frenéticos por equipos, todos contra todos y una amplia colección de modos que caracterizan la saga, con especial atención a los vehículos. Como detalle de lujo, emplea el mismo motor de Gears of war, pero en una versión superior.

NO TE DEJAS LLEVAR POR LA EMOCIÓN

LOS AFICIONADOS PIENSAN QUE ES UN HÉROE

LA JUNTA DIRECTIVA QUIERE RENOVARLE EL CONTRATO

TU SABES QUE SU MEJOR MOMENTO YA HA PASADO

PIENSA COMO UN MANAGER

Puede que haya sido un goleador legendario, pero tu sabes que sus lesiones le permitirán jugar otro año, como mucho.

Véndele ahora y podrás fichar dos nuevos jugadores que te harán ganar el título la próxima temporada.

Desde fichajes y tácticas hasta cambios de moral y demás quebraderos de cabeza, tendrás que soportar la presión de todos lados y tomar las decisiones correctas. Porque tú y solo tú, debes dirigir a tu equipo a través de todos los partidos para ganar la liga.

Deja de pensar como un aficionado. Empieza a pensar como un manager.

XBOX 360

FOOTBALL MANAGER 2007

www.footballmanager.net



A LA VENTA EN DICIEMBRE PARA XBOX 360

www.sigames.com





www.sega-europe.com

www.pegi.info

JUICED 2

JUICED

EDITOR: THQ | **XBOX LIVE:** 10 | **JUGADORES:** 10 | **PORCENTAJE COMPLETADO**

DESARROLLADOR: JUICE GAMES | **PERSONALIZACIÓN: COCHES A TU MEDIDA** | 70%

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2007

JUICE GAMES VUELVE CON ESTILO PROPIO Y MUCHA GOMA PARA QUEMAR



AUTOR: Marble

Los motores no han parado desde que THQ se hizo cargo de Juice Games. Es más, este año volverá a sentirse el tunig en su máximo esplendor con ***Juiced 2***, aunque alejado de las carreras ilegales y con la policía como ayudante de festejos. Si hay algo que define a este título es la forma en que afronta la conducción y su atmósfera de cultura urbana, el tuning, la ropa, las carreras... A los desarrolladores les va este tema y sólo hay que mirar el parking de los estudios Juice Games (en Warrington, UK) para comprobarlo.
La posibilidad de crear un personaje a tu medida, al estilo de los RPG, es sólo un detalle más en la inmersión que promete el juego. Cuerpo, cara, ropa, logos y marcas, todo es acorde con la ambientación. Incluso empiezas en una discoteca, al estilo de los clubes británicos, donde puedes aceptar apuestas y jugarte el coche ante gogós y fans. Las pruebas a superar se organizan por eventos, distribuidos entre once localizaciones distintas y fielmente reproducidas como Londres, Roma, París, San Francisco o Sidney. Los coches también se basan en marcas reales, con 92 modelos base de Toyota, Chrysler, Honda, Nissan, Hyundai y otras casas, para las que hay modificaciones realmente espectaculares en el ▶▶

»Contaremos con hasta 92 coches diferentes



mercado. El objetivo principal consiste en comprar coches y mejorarlos. Para ello te enfrentarás a varios tipos de competiciones, no sólo carreras contra otros conductores. El modo Drift te pone a prueba en circuitos cerrados, donde has de conducir con estilo y llegar a un número determinado de puntos. Hasta cambia la física respecto a las carreras más estándar y se aplican diferentes condiciones a los ejes para que sea más sencillo derrapar.

Uno de los aspectos más espectaculares de ***Juiced 2*** es que monitoriza tu forma de conducir y guarda tu estilo en perfiles llamados ADN. Este sistema te juzga y adapta el juego a tu modo de conducción. De esta forma deja de ser una experiencia lineal y te invita a superar las pruebas en un orden distinto al establecido, ya que



DE DIGITAL IMAGE DESIGN A JUICE GAMES

La historia de los videojuegos puede ser muy cruel con genios capaces de crear escuela y con muy mala suerte al elegir su hogar. Es el caso de Juice Games, que aún conserva parte del espíritu de DID y de Rage, sus anteriores nombres de guerra. Resulta sorprendente que algunos de sus integrantes lleven en esto desde mediados de los 90 e hicieran simuladores de vuelo para Amiga o PC al más alto nivel. Lo mejor de todo es que todavía les queda mucho talento por explotar y que ahora tienen todo el apoyo de una de las grandes, THQ. *Juiced 2* es su primera prueba de fuego para esta nueva etapa.



»Cada comportamiento define un ADN que se usará en futuras carreras

¿VAS A MORDER EL POLVO?

Antes de las carreras se suceden escenas con careos al más puro estilo WWF y, una vez en marcha, la sensación de correr contra pilotos es notable. No compites contra coches, sino que se ha buscado la sensación de hacerlo contra humanos, aunque sólo tengas enfrente a la máquina. A esto contribuyen mucho las ventanas tipo PIP, con animaciones de los demás conductores y frases lapidarias.

cada una de ellas supondrá un reto mayor conforme evoluciones.
En cuanto al Live, el ADN se puede grabar y compartir con tus amigos. De esta forma podrás competir contra ellos, aunque no estén conectados o, mejor dicho, contra la inteligencia artificial que se ajusta a su modo de conducción. Ésta registra desde el modo de tomar las curvas o si te gusta apurar al máximo las marchas hasta la forma que tienes de apostar y arriesgar tus coches.
Los enfrentamientos online y en red local permiten un máximo de 10 participantes simultáneos.
En cuanto al salto generacional, se habla de 10 veces el número de polígonos en pantalla respecto a la anterior edición.
El público en las gradas está en 3D y reaccionarán al paso de los coches. Se incluirán daños, que no afectarán a la conducción.
El nivel de detalle llega hasta los interiores de todos los modelos, algo que ni en *Forza 2* han podido prometer. Puedes variar el tintado de las ventanas, la tapicería a juego, el volante, la iluminación, las matrículas según el país del mundo del que procedas o el tamaño de los neumáticos. La paleta de colores parece sacada de un programa profesional de diseño, algo que le sonará a quien jugara a *Juiced*, pero con más variedad y precisión. Puedes comprar colores reales o diseñarlos, así como aplicar texturas y capas de brillo.
Los vinilos son otra de las opciones a sumar. Para organizarlos están separados por categorías: manga, banderas, armas... y se les puede aplicar sombras con varios niveles de opacidad, ángulo y distancia. El número de capas posibles llega a las 50 en una misma superficie.
Otras opciones son permisos para modificar la potencia, el control y el peso de cada vehículo.
En cuanto al sonido, se ha buscado el realismo y la espectacularidad de los motores reales. La música ha sido remezclada a partir de piezas de artistas conocidos, como Chemical Brothers, pero se les ha dado un ritmo acelerado para que se adapten mejor al estilo del juego. Una guinda para un título que promete mucho más que su predecesor, no sólo en aspectos criticados, como la velocidad, sino con detalles que lo volverán a hacer único entre los de su género.

NITRO

En esta ocasión, el nitro se ha vuelto un elemento estratégico, ya que siempre está ahí. No necesitas acordarte de comprarlo antes de correr. Se recarga según conduces y puedes elegir que dure más tiempo con poca potencia o que sea realmente efímero, pero con un empujón brutal.

HOT IMPORT NIGHTS

Como subtítulo de *Juiced 2* se ha optado por su mayor patrocinador, Hot Import Nights, que es una marca bastante famosa en Estados Unidos, aunque por aquí no llegue con tanta fuerza. La atención por las marcas es máxima, con kits reales que pueden ser los mismos que tengas instalados en tu coche de verdad.

MOTO GP ´07

MOTO GP ´07

EDITOR: THQ | **XBOX LIVE:** 10 | **JUGADORES:** 1-16 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 85%

DESARROLLADOR: JUICE GAMES | **PERSONALIZACIÓN:** PILOTO Y MOTO

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2007

ESTA VEZ SÍ: MOTOGP LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN CON BUENOS ADITIVOS



AUTOR: Marble

La temporada de motociclismo arranca con novedades bastante espectaculares y de las que no se sabe aún cómo afectarán a pilotos, aficionados o patrocinadores. Justo lo mismo le pasa a la próxima edición de MotoGP de Climax. Una serie que ha sabido desmarcarse de la competencia y ha dado a Xbox muchos motivos de orgullo. Sin embargo, su estreno en la presente generación no consiguió contentar a todos sus seguidores, algo que sus desarrolladores saben y esperan solucionar.

En la edición pasada se pudo ver un juego que apenas aportaba diferencias gráficas o de jugabilidad respecto al anterior. La tendencia en MotoGP'07 es continuista, sí, pero la cantidad de mejoras y su notoriedad no van a pasar inadvertidas.

Atrás quedan esos inicios de carrera en que todos parecían kamikazes y sólo si superabas la primera curva sobre la moto tenías posibilidades de ganar. Ahora se ha optimizado todo el sistema de inteligencia artificial y las trazadas son realistas, con cambios según el estilo del piloto. Es más, se ha recogido información sobre circuitos reales y ésta se aplica a los modelos virtuales. Así, por ejemplo, veremos a Rossi ejecutar algunas maniobras perfectamente identificables.

Los modos de juego se mantienen, con el mundial de GP que estrena cilindrada de 800 cc. este año y la modalidad Extreme. Esta última permite la personalización y creación de pilotos, así como motos que no se limitan a correr por circuitos oficiales y lo harán por carreteras y ciudades conocidas.

Velocidad y adrenalina, al 100%

Detallado como ninguno

Las texturas e iluminación han mejorado en todo. Desde las pegatinas de los pilotos hasta el asfalto muestran un aspecto realista y tienen filtros aplicados que dan la sensación de poder tocarlos. En especial, las motos y pilotos son fieles al máximo y valga como ejemplo que en Donington se han utilizado 1.000.000 de briznas de hierba frente a las 200.000 de MotoGP URT 06 o que el cielo tiene cuatro veces más detalle.

Personalización al límite

Si quieres llevar a un piloto desde sus inicios hasta lo más alto, lo puedes hacer en el mundial de velocidad. Sin embargo, el modo Extreme ofrece más opciones porque no se limita a las normas establecidas. El diseño de las motos y pilotos es uno de sus fuertes, pero también ofrecerá la posibilidad de jugarse los modelos a través de Xbox Live y perderlos... o conseguir verdaderas maravillas creadas por otros jugadores.







UN MUNDO EN MOVIMIENTO

Al tener tanta potencia como ofrece Xbox 360, los desarrolladores de MotoGP'07 han podido añadir una colección de aviones, helicópteros, caravanas, animales y muchos otros elementos que se mueven por el escenario de manera creíble. Además, un público recreado en 3D animará a sus corredores favoritos conforme pasen a su lado. Y atentos, porque cada fan llevará los colores de su escudería o el favorito del piloto estrella. Pero aquí no acaba el asunto, ya que cuenta con las escuderías, los anunciantes, los circuitos oficiales...

EN DESARROLLO

CONTAMOS TODOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN DESARROLLO



EDITOR: SIN ANUNCIAR | **DESARROLLA:** ACONY | **JUGADORES:** 1 | **XBOX LIVE:** 2-32 | **LANZAMIENTO:** FINAL 2007

¡NUEVO JUEGO!

PARABELLUM

Con Nueva York al borde la destrucción nuclear es el momento de ir a la guerra para asegurar la paz

HAY TÍTULOS QUE CALAN HONDO desde un primer momento. Éste es uno de esos casos. Quién sabe si será por la archiconocida frase "si vis pacem, para bellum", que significa "si quieres paz, preparate para la guerra" pronunciada por el no tan conocido general romano Flavius Vegetius. O quizás por ser un tipo de arma y munición. Pero para nosotros ***Parabellum*** es un shooter subjetivo online desarrollado por Acony, unos novatos en este mundillo. Y parece que estos chicos apuntan alto con su primer juego, ya que tratan de llenar el hueco que *Counter Strike* ocupa en el mundo del PC, con partidas de dos bandos enfrentados por el control del mapa. Tomaremos el control de un miembro del equipo Delta Force o de un terrorista de la organización Noviembre Negro, en un intento desesperado por encontrar una bomba atómica de 20 megatones, si somos los buenos, o de destruir el modo de vida americano, haciendo añicos la bonita ciudad de Nueva York, si elegimos el camino del mal. La elección de ésta nos ofrecerá la más amplia variedad de escenarios y posibilidades jugables (aeropuerto JFK, la jungla de rascacielos, barrios oprimidos o el inmenso Central Park). Podríamos seguir hasta completar los 12 mapas que formarán parte de la campaña dinámica, en la que tras cada partida los Delta votarán a qué zona irán a buscar la bomba y los terroristas prepararán trampas y emboscadas para que la tarea de convertirse en héroes de los soldados americanos no sea coser y cantar.

»Una bomba atómica en NYC



Equípate con la amplia variedad de armas y con los diferentes tipos de munición disponibles.





MULTIJUGADOR A LO GRANDE

Tendremos una ciudad entera para buscar y desactivar la bomba y la estrategia será muy importante. Si conquistamos un barrio, podremos utilizar el fuego de mortero, para eliminar toda amenaza enemiga dentro de la zona, o llamar al helicóptero para que vigile desde lo alto y localice la ubicación del enemigo descubierto sin esfuerzo para poder tender así una trampa a nuestros contrincantes.



A FUEGO LENTO

Si hay algo de lo que *Parabellum* no se queda corto son las explosiones y efectos especiales. No contentos con hacer que casi todo lo que nos rodea sea destruible, incluidas tuberías y tanques de agua que dejan escapar su contenido al ser disparados, también casi todo es "explotable", con cantidad de objetos que harán una bonita fogata en la noche si disparamos nuestras armas contra ellas o si el fuego las calienta demasiado.



ARMAS AL GUSTO

Tendremos a nuestra disposición 12 armas distintas, personalizables con hasta 10 accesorios, que harán casi única cada arma. Esto nos permite customizar la experiencia al máximo. El peso del equipamiento afectará directamente a nuestra movilidad y rendimiento en medio del campo de batalla, con lo que la elección de armamento no será una simple búsqueda del arma más destructiva del arsenal.



MODOS DE JUEGO

Tendremos tres modos distintos: En el modo clásico es una batalla a puntos, donde el que consiga más muertes gana. En batalla pública lucharemos por el control de una serie de escenarios hasta encontrar la bomba o que explote, y en batalla estratégica iremos moviendo nuestro equipo por el tablero, casi como en el ajedrez, hasta enfrentar a nuestro equipo en la misma casilla que los rivales.



NUEVAS PANTALLAS

BIOWARE ULTIMA SU MASS EFFECT

Bioware quiere seguir dejando con la boca abierta a todos los fans de sus títulos, así que ha mostrado recientemente nuevas imágenes de su esperado Mass Effect.

EL FUTURO. Dentro de 200 años. Mass Effect te sumerge en un inmenso y rico entorno galáctico en el que descubres y exploras mundos nuevos. Tus decisiones y acciones afectan y dan forma al destino de toda la vida en la galaxia. Así se presenta uno de los títulos más deseados de 2007. Para quien no lo sepa, Mass Effect es un juego de rol de ciencia ficción creado por BioWare, el exitoso desarrollador de juegos de rol como Jade Empire, Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights y la saga Baldur's Gate. Mass Effect te brinda una intensa experiencia de juego con una impresionante fidelidad visual. ¿Pruebas? ¡Las tienes delante!







WARHOUND USA EL MOTOR CHROMEENGINE

Parece que ser mercenario no es tan malo como dicen, siempre y cuando lo seas dentro de la consola y tengas un plan

QUIEN RECUERDE Soldier of fortune en Xbox sabrá lo dura que es la vida de un mercenario. Y para los que no tuvieran suficiente, la desarrolladora polaca responsable de Warhound propone volver a poner nuestras armas al servicio de cualquier conflicto a nivel mundial. El juego permitirá desarrollar las facetas externas y habilidades de nuestro personaje, así como elegir el destino de nuestra próxima misión. Se trata, pues, de un juego en el que la historia no será lineal y cada uno podrá elegir la forma en que gana dinero para mejorar su estatus como mercenario. El motor de juego que están utilizando es ChromeEngine, que promete unos gráficos de nueva generación y la posibilidad de aprovechar los elementos del escenario a nuestro antojo. Un lujo, sí señor.



BATTLESTAR GALACTICA EN XBOX LIVE ARCADE

UNA DE LAS SERIES DE TV que se han reinventado hace pocos años es Galactica: Estrella de Combate. Pero la guerra contra los Cylon no se va a quedar sólo en los canales por satélite, sino que llegará a Xbox 360 a través del servicio Xbox Live y su cada vez más poblada sección Arcade. Para empezar, ya hay algunas imágenes de los personajes y naves que podremos ver en el juego, aunque por ahora se trata de diseños preliminares y capturas de la serie de televisión. En **www.BSGarcade.com** podrás descargar cada vez más material y encontrar información de lo que tienen preparados el Comandante (almirante...) Adama y todos los tripulantes de la estrella de combate. Ahora toca esperar hasta finales de año, en que se pueda pilotar una navecita: ¿Cylon o humano?

¡NO TE LO PIERDAS!



UBISOFT, ¿EN ANIMACIÓN?

Crecen los rumores sobre la posible inauguración por parte de Ubisoft de un estudio de animación. Al parecer, el gobierno canadiense desembolsaría unos 384 millones de dólares para financiar al equipo que sería conjunto al de Ubisoft Montreal. Se calcula que el estudio proporcione cerca de mil nuevos puestos de trabajo.

CAMBIO DE AIRES EN DISNEY

Disney ha comunicado que su división de videojuegos, Buena Vista Games, se llamará a partir de ahora Disney Interactive Studios, y publicará tanto videojuegos con personajes de la empresa como otros. El vicepresidente, Graham Hopper, afirma que este cambio refleja su apuesta por la creatividad.

NUEVO LECTOR EN LAS 360

Microsoft ha desvelado que las nuevas Xbox 360 que salgan de fábrica vendrán equipadas con un nuevo lector de DVD, de la marca BenQ, que será más silencioso que los Toshiba/Samsung y Hitachi/LG aparecidos en sus consolas hasta el momento. Junto con el menor nivel de decibelios, los nuevos lectores serán más eficientes y baratos.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Capcom ha actualizado la entrada para Super Ghouls'n Ghosts en el ERSB (el organismo que regula por edades los videojuegos en USA). Este movimiento sería un indicativo claro de que la compañía tiene preparado un relanzamiento cercano a través de los servicios de descarga de los sistemas de nueva generación.

¿RIDDICK EN XBOX 360?

Considerado como uno de los mejores juegos de Xbox, Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Day obtuvo muy buenas críticas y siempre que se renovaba la lista de retrocompatibilidad de 360, los fans se preguntaban por qué no era incluido en ella. Los rumores señalan a una posible y nueva llegada a Xbox 360.

FOTOS: RODOLFO ESPINOSA.

COMUNIDAD XBOX 360

JOSÉ ANTONIO REYES, EL REY DEL MANDO

MAMEN BORREGUERO
AUTOR:



Jugamos con el futbolista del Real Madrid al FIFA 07, en su casa, y comprobamos que es un jugón

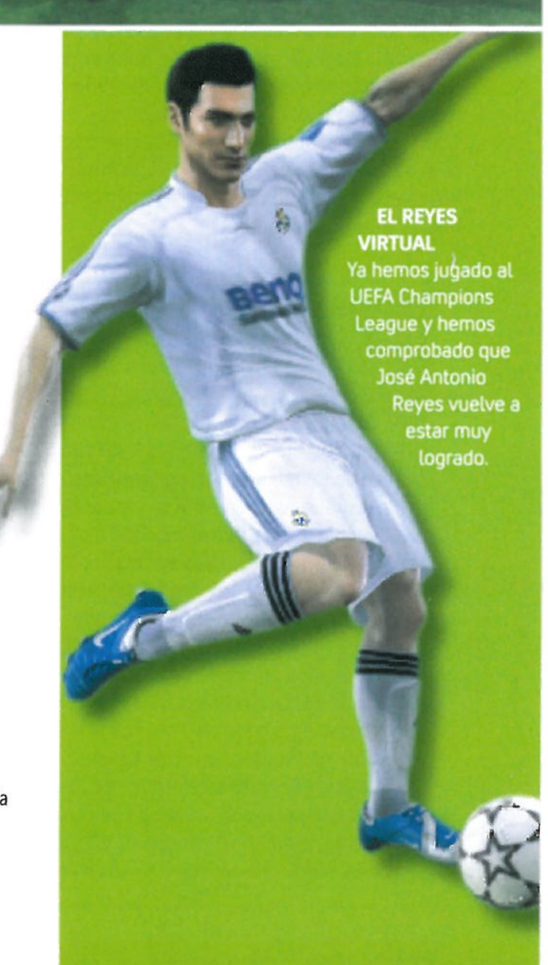
Una de las cosas que hace José Antonio Reyes nada más llegar a casa, después de entrenar, es ponerse a jugar con su Xbox Live. Pasamos toda una tarde con él y comprobamos que, a los mandos de la última consola de Microsoft —"porque también tengo la primera X"—, son pocos los que se atreven a retarle al FIFA.

"Cuando pierdo un partido con el Real Madrid estoy mosqueado bastante tiempo. Cuando lo pierdo en la consola me pasa más o menos igual." Reyes no perdona ni a su hermano, "y si marca él primero y termina ganando el partido tenemos que echar otra partida", nos confiesa.

El jugador madridista estaba jugando una partida mientras hablaba con nosotros y comprobamos que también en la consola su equipo es el Real Madrid. Y es que vive las situaciones del mismo modo que en el campo de fútbol. Cada vez que un compañero suyo cogía un balón, le animaba al grito de: 'Vamos, Sergio' o 'Vamos Cannavaro'. Cuando el balón le llegó al Reyes virtual, el defensa del Real Madrid dijo: "Vamos, Reyes, que tenemos que marcar como sea".

»Reyes no deja una partida hasta que consigue ganar

JUEGA EN LAS CONCENTRACIONES. Los jugadores del Real Madrid son de los que matan el tiempo en las concentraciones jugando a la consola. "Siempre hay alguno que se lleva la Xbox y echamos liguillas en la habitación". Pero él no es como Deco o Ronaldinho, que alguna vez han confesado ensayar jugadas con la consola. El cien por cien de los videojuegos que en casa son de deportes, aunque, después del fútbol, su segunda pasión son los coches. Este año los Reyes le hayan traído un boogie.



EL REYES VIRTUAL Ya hemos jugado al UEFA Champions League y hemos comprobado que José Antonio Reyes vuelve a estar muy logrado.

MARC GENÉ NOS ENSEÑA A PILOTAR EN XBOX 360

EN SU PRESENTACIÓN COMO PILOTO OFICIAL DEL EQUIPO PEUGEOT-XBOX PARA LA CARRERA DE LE MANS



Chema Antón
Madrid

HEMOS ESTADO CON Marc Gené en su presentación como piloto oficial de Peugeot para las Le Mans Series y la mítica carrera de las veinticuatro horas de Le Mans. Marc correrá con el Peugeot 908 HDi FAP, que es más que probable que lo encontremos incluido en Forza Motorsport 2.

Pero ya que estábamos con un piloto de verdad, qué mejor que pedirle algunos consejos de conducción para sentirnos más seguros al volante. Eso sí, nos advirtió que conducir en Xbox 360 es muy diferente, por la ausencia (¡menos mal!) de fuerzas G.





LOS TRUCOS DE MARC GENÉ

TENER REFERENCIAS DE FRENADA
El no cometer errores en las frenadas permite que seas constante.

TRAZADAS
En las curvas de izquierdas entrar abierto, tomar el vértice y salir.

CONTRAVOLANTE
Es un efecto que está muy bien conseguido en Xbox 360 y que se puede implementar.

CONSTRUYE TU COCHE DE CARRERAS EN CASA CON EL WIRELESS RACING WHEEL

COLOCA EL VOLANTE: Estira los brazos del todo y coloca el volante en el punto en el que éste toca con tus muñecas. De esta forma, tus brazos quedarán un poco flexionados al manejar el volante y eso te permitirá tener más fuerza y capacidad de reacción.

LOS PEDALES: No estires las piernas del todo ni las flexiones demasiado. Sólo flexiónalas lo suficiente como para que puedas levantar los talones. Esa posición será cómoda y no cansará si tienes que estar acelerando y frenando durante muchas vueltas.

EL VOLANTE: Los pulgares deben estar en la parte central del volante y nunca debes levantarlos en una curva. En caso de que sea necesario, cruza los brazos, pero no levantes las manos del volante. Esto te proporciona un control constante sobre el vehículo, que será útil para contravolantear.

¡ANÍMATE!
¡TU PREMIO ESTÁ ESPERANDO!
¡TU PREMIO ESTÁ ESPERANDO!
¡JUEGA YA!
¡JUEGA YA!

¡GANA 10 BATTLESTATIONS MIDWAY!

MANDA UN SMS AL 7788 CON OXM (ESPACIO) BATTLESTATIONS y entra en el sorteo de los 10 Battlestations Midway que tenemos para ti. Un juego para todos los amantes de los aviones, de la guerra, de los barcos, de las explosiones, de las pinups... Vamos, que no sabemos a qué esperas para participar. Recuerda, cada SMS cuesta solamente 1,2 € + IVA.



DE TODO UN POCO...

EL PRIMERO EN 1080P, UN LUJO 'MADE IN EA'

Def Jam Icon, NBA Street Homecourt y UEFA Champions League llegarán el 20 de marzo a Xbox. Además, el juego de basket permitirá la posibilidad de jugar a 1080p de resolución en tu Xbox. De esta forma, Electronic Arts adelanta a Sega y su inminente Virtua Tennis 3, que sale en abril, a la hora de lanzar el primer título que de verdad aprovecha la máxima definición en la consola de Microsoft.



HALF LIFE 2 EN NARANJA Y CHOCOLATE

Según ha anunciado Electronic Arts, que tiene los derechos de publicación offline para Half life, el juego llegará en dos versiones dependiendo de lo que contenga la caja. La edición con caja negra sólo saldrá para PC, con Half-Life 2: Episode 2, Team Fortress 2 y Portal. La naranja, que es la que nos interesa, llevará además Half life 2 completo y el Episode 1, con lo que quien se quedó sin jugarlo hace un par de años podrá sentir lo que es ser el genuino Freeman.

¿XBOX 360 MÁS BARATA?

Chris Lewis, el jefe de Xbox en Europa, ha sido claro a la hora de hablar de una posible reducción de precio de 360 en el Viejo Continente. Por ahora no está en los planes de Microsoft, aunque se ha tomado una iniciativa con los actuales packs de consola más juego. Puedes conseguir un conjunto de Xbox 360 Premium con PES6, CoD3, etc. por 399€ en lugar de los 429€ que costaban antes.

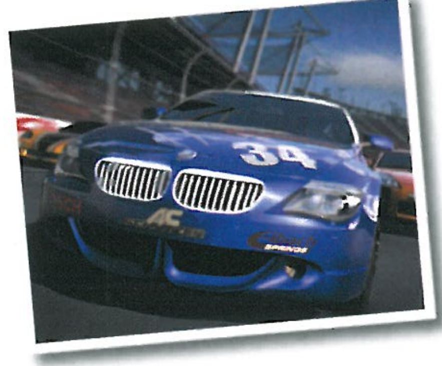
FORZA 2 DEMOSTRARÁ TODA SU 'FUERZA'

Nuevos detalles sobre el uso de los volantes con 'force feedback' compatibles con Forza Motorsports 2

LOS QUE YA TENGAN el volante Wireless Force Feedback de Microsoft pueden haber experimentado las ventajas de tener entre las manos todo el realismo que proporcionan sus motores de vibración y resistencia. Pero si hay un título para el que ha sido diseñado este periférico ese es la segunda parte de Forza Motorsports. Sin embargo, las posibilidades del volante no han sido impedimento para que también se aproveche la vibración proporcionada por el pad habitual de Xbox 360. Entre las características implementadas está la variación perceptible entre el tipo de terreno, ya sea asfalto, líneas pintadas, hierba, gravilla..., así como la presión que soporta cada lado del coche. Es tanto el interés puesto por Turn 10 en este sentido que se ha implementado un completo sistema de alineamiento para que el jugador sienta el coche de la forma que elija, ya sea más suave o espectacular.

Por supuesto, para experimentar el máximo de posibilidades necesitarás tener el volante conectado al transformador, ya que en modo inalámbrico sólo funciona la vibración.









¡GANA UNA SUSCRIPCIÓN GRATIS A LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

Si has comprado un pack de Xbox 360 estas Navidades, sólo tienes que llamar al **902 37 33 37** y decir el número de identificación de tu consola* y recibirás gratis, durante tres meses, tu revista oficial.

*Es el número que se encuentra en la parte de atrás de tu Xbox 360. Promoción válida hasta 3.000 unidades.

¡TRES MESES GRATIS!



LOS CLÁSICOS TOMAN TU 360

La serie de títulos rebajados de precio creció de nuevo en febrero, pero marzo también tendrá sus sospresas clásicas con títulos de primera línea

EL 19 DE FEBRERO llegaron Call of Duty 2 (Activision), Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (Ubisoft), Tomb Raider Legend (Eidos Interactive) y Table Tennis (Rockstar Games). El 23 de febrero le tocó a Project Gotham Racing 3 (Microsoft Games Studios) y Dead or Alive 4 (MGS/Tecmo). Para terminar la lista, el 1 de marzo estará disponible la primera colección de títulos Xbox Live Arcade Unplugged, que te permiten jugar a algunos de los juegos de Xbox Live sin necesidad de tener conexión a la Red. Los títulos disponibles en la serie Classics como Ninety Nine Nights (Microsoft Game Studios), Top Spin 2 (2K Games), Far Cry: Instincts Predator (Ubisoft) o Blazing Angels: Squadron of WWII (Ubisoft) están a 29,99 €, el mismo precio que tendrán las nuevas incorporaciones. Se trata de juegos que han recibido numerosos premios y que ponen de manifiesto la calidad que ofrece Xbox 360 desde hace ya más de un año. ¿Estás preparado para jugar con lo mejor de lo mejor?



EN BREVE

TECMO VOLVERÁ

Además de tener en su cartera la serie Dead or alive y Ninja Gaiden, Tecmo parece ser una de las abanderadas de Xbox en cuanto a desarrolladoras japonesas. Según la revista Famitsu del pasado mes, Tecmo tiene un nuevo proyecto aún por anunciar y que llegará a Xbox a finales de 2007, pero del que no se sabe ni el título.

ALAN WAKE, POR MICROSOFT

El juego de Remedy Entertainment y que parece que será la continuación espiritual de Max Payne ha sido elegido por Microsoft para su publicación en Europa. El título será exclusivo para Xbox 360 y Games for Windows, lo cual quiere decir que aprovechará la capacidad técnica de la consola de Microsoft y de Vista.

JUGAR EN EL CINE

Además de ver películas, las pantallas de los cines Yelmo Cineplex del centro comercial Avenida M-40 de Madrid permiten jugar a los últimos títulos para PC. Se trata de una iniciativa que, por 3 euros, te ofrece la posibilidad de presumir ante el resto de asistentes con tus dotes como jugador. Por ahora, no hay noticias de Xbox.

SAN VALENTÍN EN XBOX 360

¿Quién se acuerda de la novia cuando está en Xbox Live? Para evitar despistes, Microsoft preparó algunos detalles para todos los enamorados, aunque sea sólo de su Xbox. Desde un fondo de escritorio que aún puedes descargar en *www.vivapinata.com* hasta consejos para que tu novia juegue más a la consola.

MSN EN TU CONSOLA

Se estima que la actualización de primavera de Xbox Live puede llegar con algo muy especial, la integración de Messenger Xbox 360. Un arma con la que Microsoft quiere diferenciarse del resto de consolas, ya que permitirá la comunicación instantánea entre PCs, Xbox, teléfonos móviles...

Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...



Somos todos iguales

Al final todos pensamos parecido. Eso demuestra que vuestras votaciones por el mejor juego del año 2007 hayan estado tan cerca de las que hicimos nosotros en el número anterior. Halo 3 partía con cierta ventaja, sus ediciones anteriores ya le avalaban como una de las joyas seguras para la Xbox 360. Nos morimos por verlo. Y este mes vamos a Nueva York a ver BioShock que es otro de los más esperados de 2007, si tenéis alguna pregunta interesante no dudéis en enviárnosla (daos prisa)... nos encantaría ser vuestros mensajeros.

»Mandadnos vuestras preguntas de BioShock

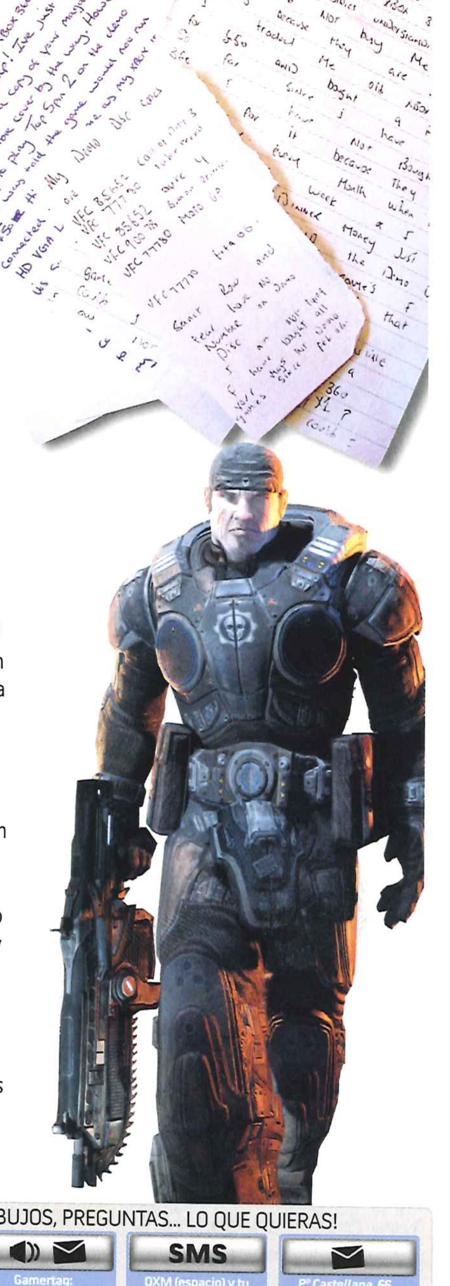
RANKING JUEGOS 2007

1. Halo 3
2. Assassin´s Creed
3. BioShock
4. GTA IV
5. Mass Effect
6. Blue Dragon
7. Resident Evil 5
8. The Darkness
9. Kane & Lynch
10. Guitar Hero II



Un fallito en nuestra guía de Gears of War que Sylvi nos ayuda a corregir

En la guía de GoW del número dos de vuestra revista, concretamente en Evolución, acto III, hay una habitación alta con maderas que se hunden. Decís en la guía que no se puede volver a subir si caes, pero no es así. En una de las paredes hay un hueco iluminado con colores anaranjados con una escalera, que puede subirse y te deja de nuevo al principio para volver a cruzar.
El fallo del juego es que tu compañero, si tú caes o no vas por donde se supone que deberías, dando vueltas, a veces se queda " suspendido " en el vacío de algunos huecos que hay entre las maderas, cuadrados perfectos de la estructura bajo las maderas. Si se va muy lentamente, dando pasos hacía delante y atrás, se puede evitar caer y así coger otro camino. También se puede andar sobre las vigas que hay entre madera y madera, debajo de las mismas; cuando el camino es mas ancho, y si rozas las maderas estas caen sin que tú lo hagas. Eso si, vuestra guía de como cruzar es muy útil, solo que me gusta experimentar ;-P









¿DÓNDE ESTÁ CONDEMNED?

@ **Óscar de Vicente**

Si en el mes de enero ponéis un anuncio de unos juegos que supuestamente ya han salido en versión Classic, no entindo cómo puede ser que pasado un mes el juego siga sin aparecer.

Las decisiones de incluir publicidad en la revista se toman con bastante anticipación, pero debe ser una decisión bien meditada por parte de Microsoft para no despertar falsas esperanzas en los jugadores.



FALTA DE NEUTRALIDAD

@ **Richard Cambre**

Desde luego tendréis vuestra opinión sobre la entrante guerra de consolas, pero en una revista de Xbox disparar continuamente contra la Playstation 3 resulta débil y demasiado... oficial. (...) Nadie se gana al público arremetiendo contra el enemigo.

La verdad es que tenemos una opinión bastante crítica sobre Xbox 360 y PS3 pero, sobre todo, dejamos que cada redactor la exprese a su manera.



NO LES SOPORTO

@ **JWGamez**

Estoy hasta las narices de jugar a muchos juegos en Live y que me den la murga con chillidos y cancioncillas estúpidas. Sobre todo cuando no les entiendo se me hace insoportable. ¿Alguna solución?

Estás de suerte. Se acaba de anunciar que la próxima versión de Halo, Halo 3, incluirá un modo Mute en el Live para no tener que soportar las voces de nadie... por muy sabios consejos que te estén dando.

CLANES



Email: xbox360@recoletos.es

El Clan 'los churritas'

Dicen que no lo hacen para humillar a nadie, ni siquiera se consideran los mejores en ningún juego en concreto, pero que les encanta echarse unas partidas tranquilamente en el Live y sobre todo echar unas risas. El clan de los churritas no exige nivel para formar parte de él y para contactarles: *www.voyblogs.com/plantilla_gral/index_es.asp?idblog=2180* o apúntate los gamertags de sus fundadores: **underwolde, leroy10, bueyaco o joaki81**.



¿Hace un Rainbow Six Vegas contra los FoxHound?

El clan FOXHOUND lleva muchos años con Xbox y Xbox 360 y os reta a Rainbow Six Vegas. Si les ganáis escribid.
www.foxhound.es



¡TOMA RETO!



Email: xbox360@recoletos.es

Neo Pisco se metió la gran leche con Tony Hawk Project 8

Julián Múñoz (Gamertag: Neo Pisco) nos manda un email en el que nos dice: Cuando leí vuestro record de 74890 puntos de caída en el Tony me recordó a aquella época hace 2 o 3 años cuando yo me viciaba a eso. Me propuse superarlo. Tras una tarde de caídas dolorosas y de monopatines rotos conseguí 77939 puntos". Esta foto lo atestigua... ¿Crees que puedes superarlo?

Regalamos merchandising a quien mande la captura con la mejor caída.



Los 77939 puntos de Neo Pisco van a ser difícilmente superables.

gallofa242 le ha dado "lo suyo" a H_Spartan en CoD3

Primero nos escribió **H-Spartan** diciendo que no habíamos jugado con él todavía y no había mostrado su nivel con nosotros, pero poco después **gallofa242** nos comentó que le había ganado. Por cierto, dice que está imbatido. ¿Le retas?

NUESTRO RETO



Email: xbox360@

RETO UEFA CHAMPIONS LEAGE 06-07. PREPÁRATE.

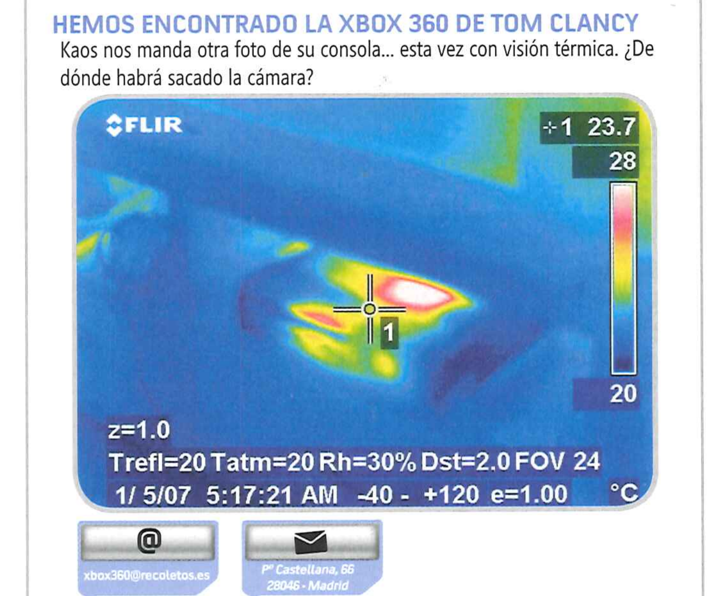
Todavía no ha salido el juego a la calle, pero a lo largo del mes de marzo estará en la calle y tendrás tiempo para ir configurando tu equipo Estrella y consiguiendo las mejores cartas ya sea comprando cromos o comprándolos en Xbox Live. Lo que te proponemos es que nos envíes una imagen de tu mejor alineación después de haber jugado unos cuantos partidos. La cinco mejores alineaciones ganarán una tarjeta de 2100 Microsoft Points para que podáis gastarla en nuevas descargas de materiales del Bazar de Xbox Live. Para hacer las capturas puedes optar por hacerle una foto a la pantalla (método más cutre, pero rápido y eficaz) o a través de una tarjeta capturadora de TV enchufando la consola al ordenador (tampoco da gran calidad, pero te ahorrarás el paso de descargar las fotos). Estamos esperando a tus alineaciones... Nosotros ya trabajamos en la nuestra. Y no va nada mal.

Regalamos 2100 MP a las cinco mejores alineaciones de UEFA Champions League 06-07



HEMOS ENCONTRADO LA XBOX 360 DE TOM CLANCY

Kaos nos manda otra foto de su consola... esta vez con visión térmica. ¿De dónde habrá sacado la cámara?



xbox360@recoletos.es
EMAIL

Pº Castellana, 66
28046 - Madrid
CARTA

INPUT

¡JOÉ QUÉ FUERTE!

Esas espinitas que se quedaron clavadas en nuestros pecho y ahora salen de golpe...

POR FIN ES MARZO

Marzo es el mes. Es el mes esperado por la gran mayoría de amantes de los videojuegos de verdad, los adictos a los mejores títulos y a la mejor máquina de ocio que ha dado la industria del entretenimiento. Por fin este mes podrás llegar a tu casa, conectar tu amada máquina a tu bonito televisor HD y disfrutar jugando con el mejor sistema de juego online que existe: por fin este mes vas a poder jugar con tu Xbox 360 a Crackdown, Virtua Tennis 3 o disfrutar de películas en alta definición con el lector de HD-DVD. Ah, y creo que este mes lanza Sony una videoconsola nueva..


XBOX 360 **OXM Maeso**

CALLAD, CALLAD, MALDITOS

Que Xbox 360 sea un éxito, que tengamos miles de usuarios que pasan de la vida offline de otras consolas al maravilloso mundo de color de Xbox Live y que entren como un elefante en una cacharrería, no resulta agradable del todo. Por eso, agradecería el uso de una opción para silenciar individualmente a los más molestos cantantes, gritones, a los que se pegan el micro a la boca o le dejan el aparato a la novia para que quede con la del vecino. Al estilo de Halo 3, vamos.


XBOX 360 **OXM Marble**

¿CANTIDAD O CALIDAD?

A veces cuando miro la lista de lanzamientos para nuestra consola, me da la impresión de que algunas compañías quieren colapsar nuestra capacidad de elección con cientos de juegos de dudosa calidad. Es bueno tener un catálogo variado, pero ¿y si en lugar de 150 juegos al año tuviéramos 50 obras maestras No sé hasta qué punto eso sería bueno de e cara a vosotros lectores, pero aquí en la redacción nuestro trabajo se convertiría en algo mucho más intenso y creativo, porque de verdad disfrutaríamos cada juego.


XBOX 360 **OXM Xcast**

HEROES...

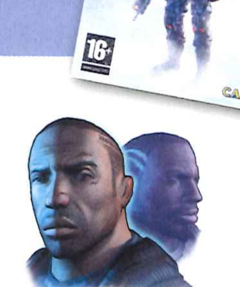
Tengo un amigo que tiene un amigo que dice que su primo se ha bajado la serie Heroes... y dice que mola ¡mucho! Yo, si fuera vosotros, me fiaría del primo del amigo de mi amigo porque ya nos aconsejó que viésemos Perdidos y Prison Break en su momento y ahora que Heroes llega a España dice que ver a gente normal haciendo cosas fuera de lo común es brutal... Por cierto, no sé que dice también de Deadwood.


XBOX 360 **OXM Chema**

GANADORES *LOST PLANET*

5 EDICIONES ESPECIALES

David Guillermo Santos (Alicante)
Daniel Martín Tena (Sigüenza)
José Luis Garcés Vera (Cádiz)
Sergio Torres Parra (Santander)
Raúl Fernández Silva (Madrid)

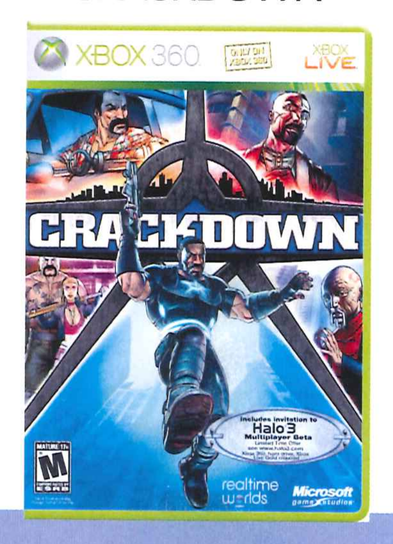




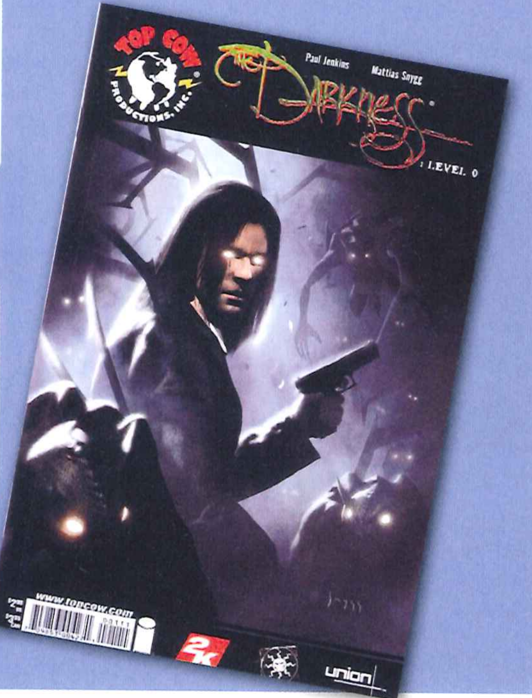

GANADORES *BETA HALO 3 + CRACKDOWN*

AQUÍ ESTÁN LOS 10 AFORTUNADOS QUE JUGARÁN A HALO 3 ANTES QUE EL RESTO DE LA HUMANIDAD

Alejandro Solana Rosanía (Sta Coloma de Gramanet)
Manuel Jesús Gomero Peso (Palma del Río)
Rafael Morales López (Madrid)
Alejandro Marín Orgaz (Fuenlabrada)
Antonio Jiménez Mira (Valencia)
Jorge Menéndez Losa (Murcia)
Susana Tudela Sanz (Madrid)
Fernando Mol (Barcelona)
Luis Alberto Arroyo (Caceres)
Pablo Alba (Barcelona)



SORTEAMOS 10 CÓMICS DE *THE DARKNESS*



Sólo tienes que enviar OXM (espacio) y DARKNESS al:

7788 (*)

(*)Coste del mensaje: 1,2 € + IVA

¡Los ganadores, en el número 5!

Episodio I: Xbox Live



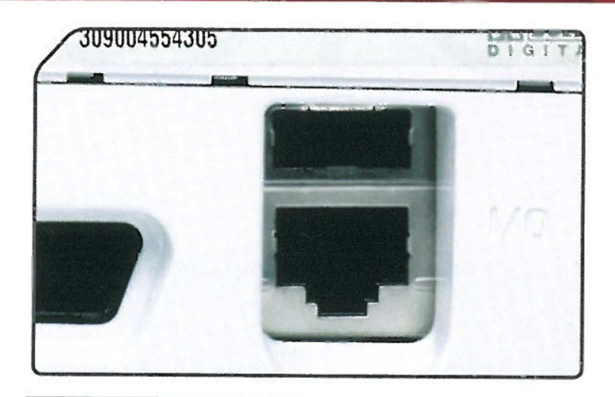


Te sientas delante de la pantalla. El juego ya está listo para darte lo tuyo. Pasan cinco horas y... ya está. Fin. Terminado. Eso es todo. Tus casi setenta euros se han fundido en lo que habrías tardado en ver una película, tras esperar por las entradas y en la cola de las palomitas. La verdad es que la experiencia puede haber sido increíble, pero esto de los videojuegos se supone que es el entretenimiento del futuro, no el de los ricos. ¿Habrá alguna forma de alargar mucho más la diversión? ¿Sacarle más jugo a tus bien gastados ahorros? ¿Exprimir las posibilidades de tu nueva consola? La respuesta es un sí rotundo, una y mil veces sí. Y su nombre no es otro que Xbox Live.



EL FENÓMENO XBOX LIVE

A cualquiera que haya vivido el fenómeno Xbox durante los últimos cuatro años, puede que le sorprenda tanto revuelo con "el Live". Se trata de algo que funciona a la perfección desde hace mucho, que es bastante más que un servicio de juego online y que es tan inseparable de Xbox como lo puedas ser tú. Pero también es algo en continua evolución, así que si has estado desconectado desde la anterior generación te llevarás muchas sorpresas agradables y, si no lo has podido probar hasta ahora, es el momento de recuperar el tiempo perdido.



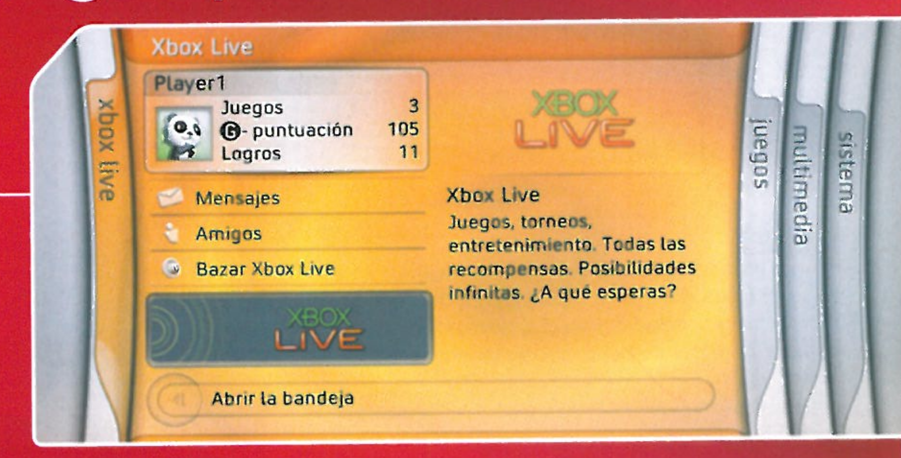
CONSOLAS XBOX LIVE READY

Las consolas de Microsoft han estado preparadas para conectarse a la Red desde sus comienzos. El truco está en poner facilidades, como el puerto Ethernet para enchufarse directamente a la banda ancha o el disco duro. También tienen mucha importancia aspectos como la seguridad, que identifica a cada consola en Internet y la hace un instrumento perfecto para comprar o estar protegidos ante hackers y usuarios malintencionados. Algo que la competencia aún intenta implementar y que, a la mayor empresa de software e Internet del mundo, le ha costado más de medio lustro perfeccionar... y siguen trabajando en ello..

Mucho más que jugar por Internet

EL SERVICIO DE JUEGO ONLINE

Las posibilidades son tantas en cuanto a los juegos que resulta difícil empezar por una en concreto. Jugar por Internet, hablar con los otros jugadores, ver sus caras, que los juegos estén siempre actualizados, disponer de ampliaciones que alarguen su vida... en definitiva, conseguir que la experiencia de todo jugador sea mejor y que la Red ayude en esta tarea. Esto se ha intentado muchas veces con anterioridad y supone uno de los logros de los ordenadores en temas de entretenimiento. Pero las ventajas de Xbox Live sobre cualquier otro sistema online son abrumadoras y se basan, sobre todo, en la garantía de que tu experiencia será plenamente satisfactoria.



¿QUÉ MÁS ES XBOX LIVE?

COMUNICACIÓN POR VOZ

Todos los juegos de Xbox 360 soportan comunicación por voz, aunque unos con más opciones que otros. Puede ser que sólo puedas hablar con tus compañeros de equipo y que así no te espíen las tácticas. Incluso hay juegos como *The Outfit* que ofrecen objetos, a modo de premio, que permiten escuchar las conversaciones del enemigo.

En juegos deportivos o en los que no importa demasiado que te oiga el contrario, se establece la escucha por proximidad. El motivo de estas limitaciones es, además de técnico en algunos casos, la solución perfecta para que se entiendan las conversaciones.

Para la comunicación avanzada necesitas un auricular como el que viene junto a las consolas edición Premium. También puedes adquirir auriculares con micrófono inalámbricos y la cámara Xbox Live Vision, que se emplea en algunos juegos online para ver a los contrincantes. Es más, si dispones de unos auriculares de la anterior Xbox, podrás usarlos. Los mensajes de voz se benefician del micrófono y pueden ser más cómodos de crear que los escritos. Para estos últimos te queda una posibilidad, usar un teclado con conexión USB.

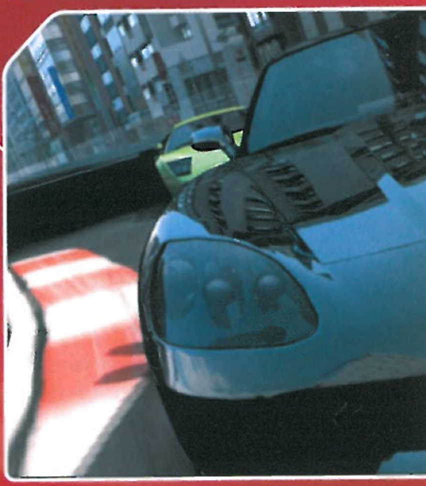
XBOX Y XBOX 360 EN SINTONÍA

Pero las posibilidades crecen con cada título disponible, aunque también se tiende a mejorar los ya existentes. Algo que se puede considerar todo un regalo consiste en que jugadores de 360 y de la primera Xbox puedan coexistir en la misma partida, con el mismo juego, como por ejemplo *Halo 2* o *Splinter Cell Pandora Tomorrow*. Este es, por otra parte, el motivo de que el juego de Bungie y Microsoft haya permanecido imbatido hasta hace muy poco en el primer puesto de los más jugados.



MODO ESPECTADOR

Pero si hay algo que aún está por explotar es el modo espectador y las retransmisiones al estilo de la TV. *Project Gotham Racing 3*, por poner un ejemplo, ofrece el llamado GothamTV. Se trata de una opción por la que puedes acceder a partidas en marcha, con cámaras situadas en los circuitos o dentro de los coches y que te ofrecen la posibilidad de ver cómo conducen otros. También existe la opción de acceder a una clasificación con las mejores partidas o las demostraciones de los maestros y disfrutarlas en cualquier momento. De esta manera podrás aprender los trucos que utilizan para conseguir los mejores tiempos en sus carreras o ver el modo de sacar más puntos en un circuito determinado...







EN GRUPO
Para los no iniciados, resultará obvio que enfrentarse a personas reales en un juego supone un reto mayor que hacerlo contra la máquina. Para ello, muchos títulos disponen de modos en los que puedes hacer grupos de amigos y salir a luchar contra otros, perfectamente organizados (o no), que están controlados por personas de carne y hueso.

CONTRA EL MUNDO
Otra opción habitual es buscarse la vida y participar todos contra todos, algo que resulta también muy divertido según el título elegido. La lista se puede hacer casi tan larga como juegos existen en el mercado y crece si parar.

COOPERATIVO
Enfrentarse a los demás es una opción que sirve para estudiar tácticas solo y en conjunto o, sobre todo, liberar adrenalina. Pero hay otra opción que cada vez resulta más importante en los juegos: la cooperación para terminar el modo historia.
Las partidas cooperativas en títulos como *Gears of war* te permiten vivir una experiencia diferente a jugar en solitario. Se trata de tener al lado a un compañero que no morirá estúpidamente, si se lo toma en serio, y que te ofrecerá un apoyo mucho más efectivo que los personajes controlados por la máquina. Es más, la experiencia puede ser tan diferente que merecerá la pena jugar de nuevo todo un juego de principio a fin, tanto en solitario como con amigos. Otros títulos como *Kameo* o *Ghost Recon Advanced WarFighter* ofrecen niveles diseñados exclusivamente para jugar con amigos, aunque mantienen la estructura de fases de manera que, más o menos, se puede seguir una historia. Se trata de una solución a medias, fruto de la falta de tiempo para el desarrollo, pero que también merece la pena probar en temas de entretenimiento. Pero las ventajas de Xbox Live sobre cualquier otro sistema online son abrumadoras y se basan, sobre todo, en la garantía de que tu experiencia será plenamente satisfactoria.



¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR EN CONDICIONES?

BANDA ANCHA
En primer lugar, es imprescindible que los participantes dispongan de una conexión de banda ancha, ya sea cable, ADSL u otra modalidad. Esto permite que haya un mayor número de participantes en cada partida y que la transmisión de datos, la voz entre ellos, vaya suave y sin interferencias.

CONTROL DE PARTICIPANTES
Puede haber controles que limiten la cantidad de participantes o eviten que uno en concreto se una a la partida. Esto puede suceder cuando su conexión no reúna la calidad suficiente... quizá porque haya un ordenador conectado a la misma red que la consola.

DISCO DURO
El disco duro en primer lugar y las tarjetas de memoria como recurso más económico, también son obligatorios si quieres jugar online. Estos te permiten guardar tus perfiles de jugador, aprovecharte de las actualizaciones para los juegos o mejorar el funcionamiento general de tu consola.

CREA TU LISTA DE AMIGOS

¿Pero cómo puedes hacer que otros se unan a tu partida? He aquí otro milagro de Xbox, que no está disponible fuera de la consola de Microsoft, las listas universales de amigos. Esta agenda de contactos está siempre disponible al pulsar el botón con la X verde del mando.
Independientemente del juego en que te encuentres o la sección de la consola que visites, podrás acceder a la sección de amigos de tu perfil. Se trata de una exigencia en el diseño para todos los títulos que, incluso, está disponible mientras ves una película. La única excepción es mientras juegas a un juego de Xbox, de la antigua, en tu 360, porque no estaban preparados para las maravillas propias de la nueva generación.
Imagina, por ejemplo, que estás ante un enemigo final que te hace la vida imposible desde hace semanas. Tu desesperación puede acabar de un plumazo si abres tu lista de amigos, seleccionas a uno de ellos y pulsas el botón de invitar. En la pantalla de su consola aparecerá un icono de invitación que sólo tendrá que aceptar para unirse a tu partida. La consola le pedirá que inserte el disco del juego, si es necesario, y a los pocos segundos lo tendrás a tu lado y así podréis acabar con la pesadilla. Una vez pasado ese escollo estarás en tu derecho de echarle o seguir adelante con la aventura a su lado... de buen rollo, claro.

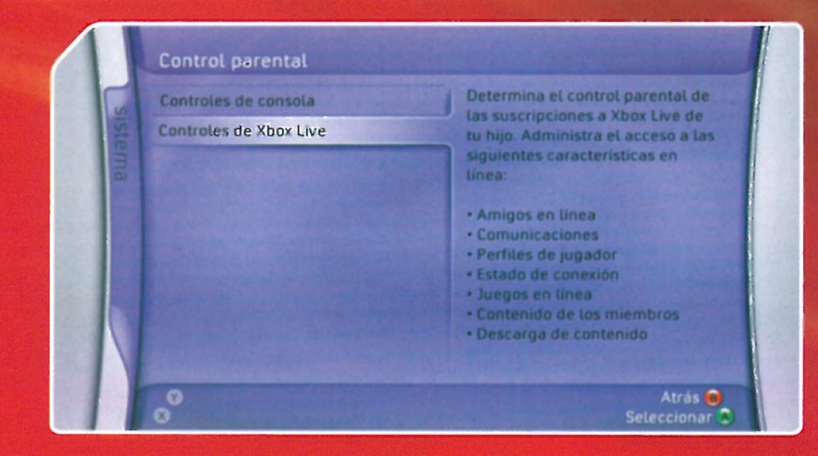
SIN AMIGOS... ¡VIVAN LOS BOTS!

Como complemento, ya que no siempre tienes por qué encontrar al número de amigos suficiente para llenar una gran partida, hay juegos que ofrecen el empleo de "bots". Se trata de mezclar personajes controlados por la máquina con otros humanos, de manera que pueden servir como entrenamiento. Aunque lo normal es que siempre haya alguien dispuesto a jugar en tus partidas, independientemente del juego que te apetezca... y también se da el caso contrario, resulta prácticamente imposible poner un juego y que no encuentres alguna partida en marcha en algún lugar del planeta..

REPUTACIÓN DE LOS JUGADORES

Una vez que acabas de jugar, tu experiencia puede haber sido algo menos agradable de lo esperado. Si esto ha sido causado por la actuación de tus contrincantes o compañeros, siempre te queda el derecho al pataleo. Es decir, puedes quejarte de los demás desde tu menú de opciones. Es más, si un jugador recibe opiniones negativas, las posibilidades que tiene de encontrar partidas en las que entrar se reducen.
Si, por el contrario, te haces popular y te votan favorablemente verás que se eleva tu reputación y cada vez más jugadores te quieren entre sus filas. Las tres estrellas con que empiezas tu andadura en Xbox Live pueden llegar a un máximo de cinco o quedarse a cero, algo reversible, pero que merece la pena cuidar.
Con tus partidas online también puedes hacer que el número de logros o puntos otorgados por los juegos crezcan rápidamente. Cada vez que te conectes a Xbox Live verás que los puntos conseguidos sin estar conectado se suman y aparecen ante el resto de usuarios. La verdad es que hay verdaderos piques entre jugadores y supone un aliciente más para apurar a fondo los juegos. Por ahora no dan más que prestigio, pero quien sabe si algún día estos puntos que dan los juegos servirán para algo más.





CONTROLA A TUS NIÑOS

Xbox Live es un servicio universal al que puede acceder cualquiera. Sin embargo, la entrada está restringida por edad. Los menores, por tanto, han de pedir a un adulto que les cree la cuenta y les otorgue permisos de acceso. Esto se configura en la sección de control infantil, donde también se pueden activar limitaciones por el código de edad en los juegos. Así se intenta proteger a los menores para que no haya problemas en uno de los aspectos destacados del Live, las charlas de voz y la videoconferencia.

¿TIENES NIVEL PARA JUGAR CONMIGO?

El servicio para juego online de Xbox Live no se limita a conectar unos usuarios con otros. En su núcleo es capaz de clasificar a los más de seis millones de jugadores conectados actualmente y establecer niveles para saber con quién te vas a divertir más.
Por ejemplo, las partidas de jugador, que permiten seleccionar algunos títulos, te ofrecen distintas opciones para buscar contrincantes o compañeros según tus preferencias personales. Estas vienen indicadas por el país, idioma, niveles superados, tipo de partida y un largo listado que varía de un juego a otro.
Pero es en las partidas niveladas donde se pone toda la carne en el asador. Ahí te juegas los puntos y tu clasificación a nivel mundial, local o dentro de una determinada fase de un juego concreto. Cada vez que participes en este tipo de partidas, el resultado de tus acciones se registrará y te permitirá presumir de tu maestría ante los demás. Por supuesto, hay tantos niveles que no tienes por qué decepcionarte si estás en una categoría muy baja. Ya mejorarás con el tiempo y te podrás enfrentar a usuarios más experimentados... hasta batirlos y hacerte con su puesto en la clasificación.
Esta sensación de competitividad es uno de los alicientes de jugar por Internet, aunque la mayoría de los millones de asiduos al servicio Xbox Live intentan, sobre todo, pasárselo bien en compañía de los demás o, simplemente, conocer personas de cualquier nacionalidad.

EL BAZAR DE XBOX LIVE

El lugar más importante una vez que tienes acceso a los servicios online de Xbox es el bazar. Ya sea con una cuenta gratuita (Silver) o con la de pago (Gold), podrás acceder a miles de descargas de todo tipo. Hay vídeos musicales, juegos, ampliaciones para los que ya tienes, temas para personalizar tu consola, imágenes de jugador... y dentro de poco películas, series de televisión y la posibilidad de ver tus programas en directo o a la carta. La televisión tradicional tiene los días contados y los usuarios de Xbox 360 serán de los primeros en dar el salto a la nueva generación. En cuanto a los juegos que puedes descargar de Xbox Live Arcade suelen ser de un tamaño que no llega a los 64 Mb (para que quepan en una tarjeta de memoria de ese tamaño), aunque pronto veremos cómo este límite se extiende más. Para realizar las compras en el servicio online, dispones de Microsoft Points que puedes comprar en tiendas o adquirir por medio de tarjeta de crédito. Estos son una necesidad sólo si vas a comprar algún elemento del bazar. Por otro lado, dispones de bonos para tres o doce meses. Estos te proporcionan acceso a todos los servicios de Xbox Live, como las partidas online o poder dar tu opinión sobre los demás jugadores. Pero los Microsoft Points son la única forma de pago. Como opción segura, puedes probar los juegos antes de comprarlos, ya que siempre disponen de una versión de prueba para saber si te gustan. Se trata de un servicio muy seguro en todos los sentidos, no sólo en el de garantizar tu confidencialidad. Tanto, que en caso de sufrir una avería o robo de tu consola, tarjeta de memoria o disco duro, podrás recuperar tus compras, ya que quedan registradas en servidores seguros de Microsoft. Tu cuenta es única y está vinculada a la red MSN, con todas las ventajas que esto conlleva.



CALENDARIO DE EVENTOS

Las competiciones al más alto nivel, los torneos entre clanes de un juego determinado o las "quedadas" entre usuarios de una página web puedes encontrarlas en el calendario de **www.xbox.com**. Ahí tienes la posibilidad de saber, con más de un mes de adelanto, si debes entrenar o buscarte un equipo que de la talla ante otros rivales. Suele haber premios e incluso famosos que se dejan caer de vez en cuando para comprobar de primera mano lo que es Xbox Live. Es más, dentro de tu perfil de usuario registrado puedes controlar aspectos como tu lista de amigos online o los mensajes de texto enviados desde la consola, así como tus opciones de pago o el perfil de jugador. Otro lugar habitual a la hora de encontrar jugadores y partidas interesantes es **www.xboxmaniac.com**, donde quedan registrados eventos especiales y hay un listado con miles de jugadores españoles. Sólo has de añadir el Gamertag o nombre de jugador a tu lista de amigos y no te faltará nunca con quien jugar.





Guitar Hero II

Más heavy que el viento

Saca tu vieja chupa de cuero y tus pantalones de pitillo. Ha llegado el momento de convertirse en una estrella del rock.

AGITAR LA MELENA en medio de un punteo[1] subido en un escenario ha sido hasta ahora cosa de muy pocos afortunados. Primero, por el tiempo que lleva aprender a tocar la guitarra (aunque sea la eléctrica, que truena hasta sin saber dónde le has dado). Segundo, porque tienes que ser suficientemente sociable como para que otros dos, tres o más, se junten contigo para formar un grupo (lo de tocar solo tiene muy poca gracia y terminas buscando pareja, como Santana[2] o el mismo Raimundo Amador[3]). Tercero, necesitas una guitarra pintona, un look agresivo y alquilar una sala para tocar. Cuarto, aunque prescindible, necesitas la melena. ***Guitar Hero II*** lo hace mucho más accesible. Antes del lanzamiento se sucedieron noticias del tipo "Ha muerto el air-guitar" y lo cierto es que todo el mundo que se "calza" la Xplorer blanca se traslada hasta el escenario de algún garito inmundo, les sale una "chupa" de cuero y los dedos índice y meñique de las dos manos se les disparan mientras los brazos se cruzan en el pecho... Es sólo el principio de una velada muy heavy.

Para quien no sepa de qué hablamos cuando nos referimos a ***Guitar Hero II***, tenemos que hablar del superéxito de ventas en el que se convirtió la primera versión del título, desarrollada por Harmonix Music Systems y publicada por RedOctane exclusivamente en PlayStation 2. Hablamos tan sólo de hace año y medio. Fue el 8 de noviembre de 2005 cuando salió el juego en EEUU, aunque a Europa llegó el 7 de abril de 2006, todavía no hace un año. Pero ▶▶

Analizado por:
OXM Chema
Chema Antón

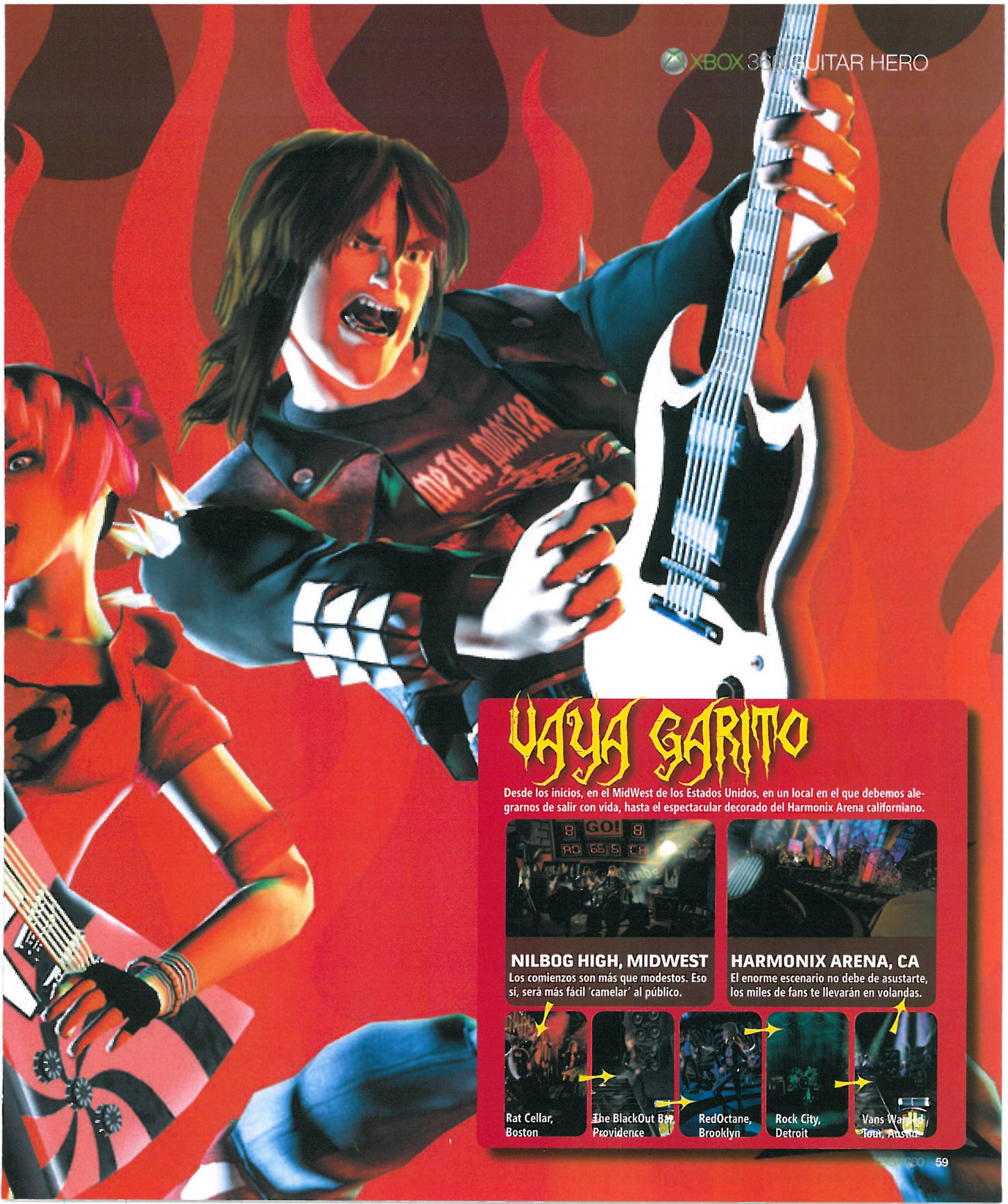
Notas en el artículo

1 punteo, hacer sonar la guitarra tocando las cuerdas por separado

2 Santana, guitarrista mexicano criado en EEUU con un estilo que mezcla rock y ritmos afrocubanos y latinos

3 Raimundo Amador, guitarrista español con un estilo que mezcla flamenco, rock, blues,...

4 mástil, pieza estrecha y larga sobre la cual se extienden y tensan las cuerdas.



VAYA GARITO

Desde los inicios, en el MidWest de los Estados Unidos, en un local en el que debemos alegrarnos de salir con vida, hasta el espectacular decorado del Harmonix Arena californiano.

NILBOG HIGH, MIDWEST

Los comienzos son más que modestos. Eso sí, será más fácil 'camelar' al público.

HARMONIX ARENA, CA

El enorme escenario no debe de asustarte, los miles de fans te llevarán en volandas.

Rat Cellar, Boston

The BlackOut Bar, Providence

RedOctane, Brooklyn

Rock City, Detroit

Vans Warped Tour, Austin

LA XPLORER



Podrán decir lo que quieran respecto al diseño de la guitarra para Xbox 360, pero a nosotros no se nos ha escapado que el exguitarrista de Pantera, el difunto Dimebag Darrel, ya la utilizaba. ¿No debería llamarse Dimebag 360?
El caso es que los creadores del juego dicen que, cuando se reunieron para ver qué modelo se diseñaba para 360, las opiniones apuntaban hacia la fabricación de una Gibson Flying V. Sin embargo, precisamente su diseño en forma de V la hacía muy desaconsejable para jugar con ella sentado... demasiado incómodo, así que se lanzaron a por la X-Plorer... y nos encanta. Un detalle que no se le ha escapado a nadie que ha tenido la guitarra entre sus manos es que en la parte inferior hay una conexión RJ-11: la de los teléfonos. Nos preguntamos para qué demonios podría servir conectar la guitarra a la línea telefónica... Pero nuestras conjeturas iban en la dirección equivocada. La solución a nuestras dudas es que en un plazo indeterminado de tiempo empezarán a salir pequeños añadidos como pedales de efectos que conectaremos a la guitarra... ¡Anda que no mola!

1. TRASTES
Son las notas de nuestra guitarra, son cuerdas y posición de los dedos... Deberemos ir pulsándolos a media que vayan apereciendo en la pantalla.

2. CUERDA
La única cuerda de nuestra guitarra es un botón que puede ser pulsado hacia arriba o hacia abajo. Se puede pulsar o mantener, dependiendo de las notas.

3. PALANCA DE VIBRATO (FLOYD ROSE)
Cuando la nota lo permita por ser suficientemente larga, podremos coger la palanca y "levantar el puente de las cuerdas" para crear distorsiones.

4. CUERPO DE LA GUITARRA
Básicamente sirve como lugar de expresión. Pega las pegatinas que más te molen de las que vienen dentro de la caja. Es decorativo y no tiene ninguna función.

5. JACK RJ-11
No sabemos cuándo, pero dentro de poco tendremos "algo" que enchufar en esta entrada RJ-11. Esto permite que no tengamos que comprar una guitarra cada vez que sale un nuevo juego de Guitar Hero.

6. PANEL DE CONTROL
Lo único que le falta es un stick analógico. Tienes el D-Pad, el Back el Start, además del botón de la Guía. Podrás controlar el sistema de menús desde aquí.

7. ENTRADA DE CASCOS
Hay quien se siente un 'artista total' y mientras toca la guitarra canta. Con esta entrada puedes enchufar cascos y micro y dejar mensajes musicales a tus colegas.

8. ENGANCHES DE CORREA
La cinta que incluye la guitarra de serie puede ser cambiada y, de hecho, puedes comprar una en cualquier tienda de instrumentos y ponérsela... se ajusta.



tal ha sido el éxito que tanto Xbox 360 como PS2 han querido tener la segunda parte del juego. Consiste, básicamente, en desenchufar el mando ordinario de la 360 y enchufarle una guitarra de plástico llena de botones y empezar a aporrearlos a medida que aparecen colores en la pantalla. Muy básico, pero no tan sencillo como pueda parecer a priori y en los primeros niveles. Exige niveles de concentración y de destreza en los dedos, que no todos podemos decir que tengamos. El invento no es de Harmonix de todas formas. Ya en 1998 apareció con el sello de Konami el título Guitar Freaks, que es de similares características y que hoy en día ya cuenta con 14 versiones diferentes.
Pero ***Guitar Hero II*** ha evolucionado en el juego y por la configuración de su espectacular guitarra, la Xplorer, exige una mayor habilidad. Ya hemos dicho en qué consiste el juego. Pero ¿cómo se desarrolla? El jugador que va a "tocar" una canción va a escuchar tanto las voces como el resto de instrumentos del grupo y va a ver una animación en la pantalla en la que se representa la melodía de la guitarra a través de colores y posiciones. Los iconos son de dos tipos: puntos o líneas. Los puntos sugieren que presiones el botón del color del punto y el botón de la cuerda al mismo tiempo y sueltes ambos. Las líneas indican que debes pulsar y mantener todo lo que dure la línea mientras le das y mantienes al botón de la cuerda. Lo de mantener la cuerda no es necesario, ya que en las notas muy largas puedes coger la palanca de vibrato y hacer distorsiones sobre la melodía. En las primeras canciones la dificultad es mínima. Esto se traduce en que las notas están muy separadas entre sí en el tiempo y muy juntas en el espacio. Además sólo afectarán a los tres primeros







botones. A media que avanzas en el juego tendrás que pulsar dos botones al mismo tiempo, hacer repeticiones de una nota con muy poco tiempo de intervalo, por lo que la dificultad no sólo se observa en la habilidad para seguir con los dedos la configuración de colores en la pantalla (como si fuera el mítico juego de mesa Simon), sino que también afecta al ritmo en el botón de la cuerda.

Una vez se coge cierta habilidad resulta casi más útil mirar la posición de las notas en la pantalla que el propio color y en ocasiones la dificultad es tan lata y el tiempo para reaccionar tan corto que se hace de una manera casi instintiva. En ese momento es cuando empiezas a disfrutar de ***Guitar Hero II***, cuando te picas con una canción y ves que puedes hacerlo, superarla, o hacerla perfecta. Este detalle, el de la valoración de la actuación es lo que le da al juego una

»Los que hayan tocado la guitarra antes tendrán alguna ventaja con los trastes

segunda oportunidad siempre. Cuando acabas una canción te dicen qué tal lo has hecho con un porcentaje, pero hay un menú de más estadísticas en el que te desglosan parte por parte (estribillos, estrofas, solos...) qué porcentaje de acierto has tenido. Esto es fácil de valorar porque cada nota queda grabada. Acrecienta, además, las ganas tremendas de completar una canción al cien por cien. La pantalla de ***Guitar Hero II*** en juego tiene: una animación de fondo de nuestro personaje tocando en el escenario que hayamos elegido; la barra que indica las notas que hemos de tocar y que simula el mástil' de una guitarra; un marcador en el que pone 'Rock' y que tiene un indicador que va del verde (si lo haces bien) al rojo (si lo haces mal) y con un cilindro en la parte superior que se va llenando de una especie de sustancia azul eléctrico y que si pasa de la mitad (marcado con una rayita) se puede activar moviendo la guitarra arriba y abajo por la parte en la que están los botones... ; es decir, haciendo el heavy. Por último, en el lado izquierdo de la pantalla aparece un marcador de puntuación con una zona para los multiplicadores que pueden llegar hasta x4, algo que se consigue si encadenamos un buen

COMO SE MANEJA LA GUITARRA

CINCO BOTONES Y CUATRO DEDOS
Tocar en *Guitar Hero II* consiste en presionar botones según nos sean marcados por colores mientras golpeamos el botón de la cuerda... Sí, las dos cosas a la vez. Como el dedo pulgar queda arriba es muy raro poder usarlo por lo que tenemos más botones que dedos.

COMBOS Y POWER UPS
En cuanto el nivel del juego suba, serán habituales combinaciones de dos botones y la cuerda.
La barra azul sobre el marcador 'Rock' indica un Power Up que ralentiza el paso de las notas y se activa moviendo la guitarra arriba y abajo... ¡Agita tu pelazo!

DISTORSIONA Y PUNTÚA
Cuando te aparezca una nota larga, como la de la imagen, deja los botones de colores pulsados y aprovecha para distorsionar el sonido con la palanca de vibrato. Verás cómo la puntuación aumenta a mayor velocidad que normalmente.

TEMAZOS

Lo mejor de este listado de canciones es que no está cerrado. En cuanto salga a la calle, ***Guitar Hero II*** tendrá descargas en Xbox Live que la completarán.

1 DESTROZA-OÍDOS

"Surrender" - Cheap Trick
"Possum Kingdom" - Toadies
"Heart-Shaped Box" - Nirvana
"Salvation" - Rancid
"Strutter" - Kiss
"Shout at the Devil" - Mötley Crüe

2 APORREADORES DE CUERDAS

"Mother" - Danzig
"Life Wasted" - Pearl Jam
"Cherry Pie" - Warrant
"Woman" - Wolfmother
"You Really Got Me" - Van Halen
"Tonight I´m Gonna Rock You Tonight" - Spinal Tap

3 AFILANDO LAS UÑAS

"Carry On Wayward Son" - Kansas
"Search and Destroy" - Iggy Pop & the Stooges
"Message in a Bottle" - The Police
"Billion Dollar Babies" - Alice Cooper
"Them Bones" - Alice in Chains
"War Pigs" - Black Sabbath

4 YA VISTES DE CUERO

"Monkey Wranch" - Foo Fighters
"Hush" - Deep Purple
"Girlfriend" - Matthew Sweet
"Who Was in My Room Last Night?" - Butthole Surfers
"Can´t You Hear Me Knockin´" - The Rolling Stones
"Sweet Child o' Mine" - Guns N' Roses

5 PARECE QUE CONTROLAS

"Rock and Roll Hoochie Koo" - Rick Derringer
"Tattooed Love Boys" - The Preterders
"John The Fisherman" - Primus
"Jessica" - The Allman Brothers Band
"Bad Reputation" - Thin Lizzy
"Last Child" - Aerosmith

6 PARA SUPER-VENTAS

"Crazy On You" - Heart
"Trippin' On a Hole in a Paper Heart" - Stone Temple Pilots
"Dead!" - My Chemical Romance
"Killing In The Name" - Rage Against the Machine
"Freya" - The Sword
"Stop" - Jane's Addiction

7 DISCÍPULOS DE SATRIANI

"Madhouse" - Anthrax
"The Trooper" - Iron Maiden
"Rock This Town" - The Stray Cats
"Laid to Rest" - Lamb of God
"Psychobilly Freakout" - Reverend Horton Heat
"YYZ" - Rush

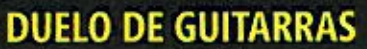
8 ERES LA CAÑA DE ESPAÑA

"Beast and the Harlot" - Avenged Sevenfold
"Carry Me Home" - The Living End
"Institutionalized" - Suicidal Tendencies
"Misirlou" - Dick Dale
"Hangar 18" - Megadeth
"Free Bird" - Lynyrd Skynyrd

MONTA TU GRUPO



CODO CON CODO
Tocar con un colega siempre es una satisfacción y te hace falta estar bien comprenetado con él. *Guitar Hero II* te ofrece la oportunidad de combinar una guitarra y un bajo en todas las canciones y que disfrutes el doble de las canciones.

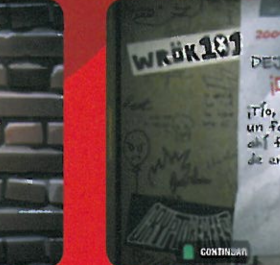


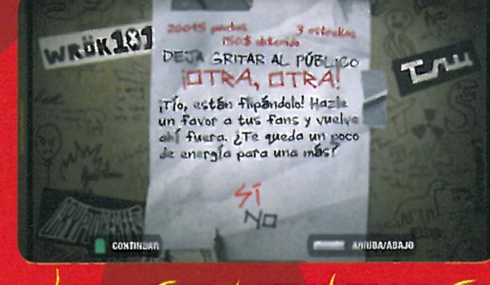
DUELO DE GUITARRAS
Mítico es el 'pique' entre Steve Vai y Ralph Macchio en 'Cruce de Caminos' y ahora tienes la oportunidad de retar a cualquiera a un duelo para ver quién encadena mejores acordes... Como en un pulso, el marcador 'Rock' indica quién sale ganando.

número de notas seguidas sin equivocarnos. Hemos tenido tiempo de probar todos los modos y, vale, han incluido un modo de duelo (¡lástima que no funcione a través de Xbox Live!), un modo cooperativo, un modo de ensayo en el que coges sólo la parte que te interesa de las canciones desbloqueadas, un modo de partida rápida, pero el modo Carrera en el que vas construyendo tu leyenda local por local, tienda por tienda es el que más satisfacción reporta. Primero, porque ***Guitar Hero II*** es un título de lucha interior por sacar a ese pequeño virtuoso que todos llevamos dentro y que permite ir paso a paso. Además, eso de ganar pasta en las actuaciones, perder mucha por los destrozos que ocasionan nuestros fans si lo hacemos rematadamente mal o malgastarla en darle un toque de color a tu guitarra tiene su punto.

No es sólo que en Xbox 360 se vea mejor lo que aparece en pantalla, sino que se han añadido nuevas canciones (marcadas en rojo en el listado de canciones) y tendremos la oportunidad de ir descargando nuevos temas a medida que sean publicados en el Bazar de Xbox Live. Esta posibilidad abre las puertas no sólo a que ***Guitar Hero II*** se convierta en un negocio redondo para Activision/Harmonix/RedOctane, sino para que el negocio discográfico aproveche una nueva plataforma como lanzadera para temas inéditos, temas exclusivos para interpretar únicamente en ***Guitar Hero II***. A Guitar Hero, la saga, todavía le queda mucha vida. Primero vendrá el pedal de distorsión que irá enchufado directamente a la guitarra (mira el cuadro de la guitarra), luego nuevas descargas y terminaremos creando nuestros propios temas... al tiempo.









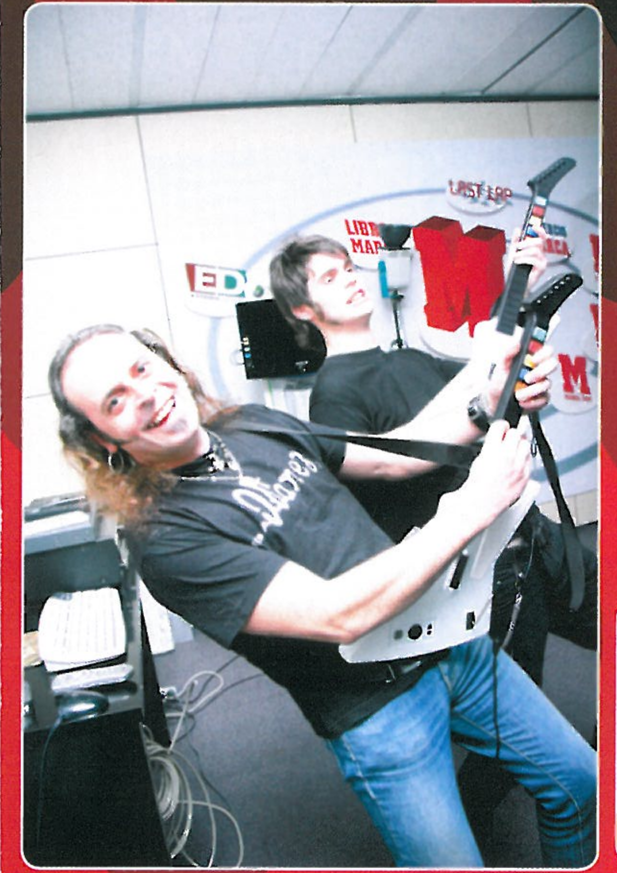


LA TIENDA



Si acumulas suficiente pasta de tus actuaciones, puede que tengas la posibilidad de comprar muchos extras interesantes como nuevos temas, acabados para la guitarra, guitarras nuevas, personajes o vídeos.

TOCAMOS CON LOS MEJORES Y NOS GANARON



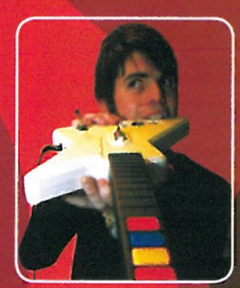
Los guitarristas de Mägo de Oz y Los Zodiacs nos retaron a unas rondas en nuestra propia redacción

Cuando llamamos a Carlitos, el guitarrista de Mägo de Oz , nos avisó con un simple: "Ah, sí, he jugado una vez en casa de un colega". Ahora yo le pregunto: ¿Estás seguro de que sólo jugaste una vez? No me lo creo. Pablo, guitarrista de Los Zodiacs y Circodelia, fue más sincero: no había visto ***Guitar Hero*** ni en pintura y cuando lo descubrió comentó que era "mucho más fácil tocar la guitarra de verdad". Al cabo de dos temas ya se atrevía con las distorsiones como si lo hubiera jugado toda su vida.
Carlitos se estrenó en Xbox 360 con el tema "Cherry Pie" y por equivocación en la selección de nivel empezaron a aparecer notas de esas en las que tienes que pulsar tres botones a la vez y entre ellos está el naranja... Riéndose hizo lo que pudo en la primera estrofa y luego se dedicó a hacer estrofas casi perfectas. Nos quedamos de piedra... ¡decía que era chungo!
Pablo probó con "You Really Got Me" y encadenó estrofas de desastre con solos perfectos.
Al final terminamos el 'show' con un dueto entre artistas del rock y el pop de nuestro país y sus guitarras dejaron gran sonido en nuestros oídos... un lujo tenerlos aquí.

»Tocar de verdad es mucho más fácil (Pablo, Los Zodiacs)



CARLITOS - MÄGO DE OZ
Uno de los ¡¡tres!! guitarristas que forman el multitudinario grupo de rock metalero madrileño, y uno de los fundadores de la banda... allá en los ochenta. Preparan la gira de grandes éxitos
www.magodeoz.com



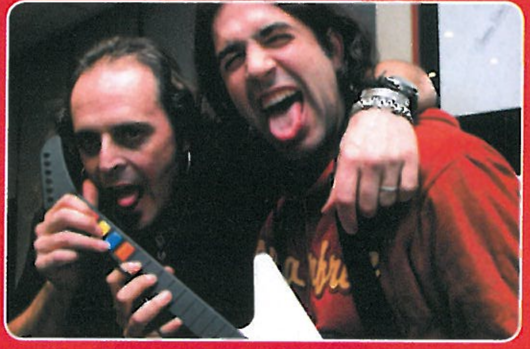
PABLO PARSER - LOS ZODIACS / CIRCODELIA
La gira junto a Fito & Fitipaldis de Los Zodiacs va a ser el empujón para catapultar los ritmos de rock juvenil de su banda hacia el estrellato en un plazo muy breve.
www.loszodiacs.com













Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION – THE SHIVERING ISLES

EDITOR: BETHESDA	**DES.:** BETHESDA	**JUGADORES:** 1	**PORCENATJE COMPLETADO:** 97%
XBOX LIVE: NO	**PERSONALIZACIÓN:** PERSONAJE		

LANZAMIENTO: MARZO

The Elder Scrolls IV: Oblivion – The Shivering Isles

¿Quieres más machaca-orcos del bueno? Muchacho, hazte con tu mejor hacha...

AUTOR

OXM Clapillo



EN MEDIO DE LAS GLORIAS QUE GANÓ *OBLIVION* con un bien merecido 10/10 en la revista oficial XBOX 360 de Reino Unido, se pasaron unas cuantas rarezas opcionales. Entre éstas estaba la misión de llevar a cabo para los dioses Daedricos, lo cual siempre acababa en una matanza (limpiando la población de un pueblo), perversidad (desnudando la nobleza de una ciudad sin protección), o simplemente algo extraño, como la misión de God of Mandes Sheogotath que acaba con perros ardientes, cayendo del cielo en una ciudad de gente gato. Sheogorath es disparatado, malo y peligroso de conocer, pero tiene sus propias excavaciones, y ahí es donde *Oblivion* estará apuntando, con su nuevo pack de expansión "***The Shivering Isles***". Nosotros hemos sido suficientemente afortunados como para probarlo...

"La gente ha estado saliendo de la puerta bastante... chiflada," explica el diseñador jefe de '***The Shivering Isles***' Mark Nelson. La puerta a la que se está refiriendo está ligeramente compuesta de cabezas gigantes de Eastern Island que acaban de aparecer en el centro de Niben bay, cerca de Brasil. Mientras se acerca nuestro personaje, nos damos cuenta de que la fauna de alrededor es toda nueva y rara. "Es claramente extraño, pero no es una puerta de *Oblivion*," aclara Nelson. No es una sorpresa, Sherlock. Entramos en ella y estamos en el Reino de la locura, lo que es totalmente diferente de las torres de

LA CORDURA, A LA BASURA

Vagando por Bliss encontramos que, a pesar de la locura de la población, aún hay mucho por hacer. "Cada PNJ que te encuentras tiene su propio sabor de locura", advierte el director Bruce Nesmith. Un claustrofóbico PNJ estaba buscando un buen lugar para dormir fuera. Explorando la ciudad un poco más a fondo, encontramos otro trotamundos encantado de cambiar su almohada exterior por una cama en el interior. ¿Por qué no ha ido al mercader de un poco más adelante? No lo sabemos. También hay un montón de nuevos objetos, entre los que destaca una espada mágica llamada Dawnfang, que sube de nivel según vas matando enemigos a lo largo del día, antes de resetearse y convertirse en Duskfang cada noche; ingredientes mágicos escondidos en miles de monolitos. Y, por último, los objetos especialmente raros, que están en el Museo de Oddities en Crucible.

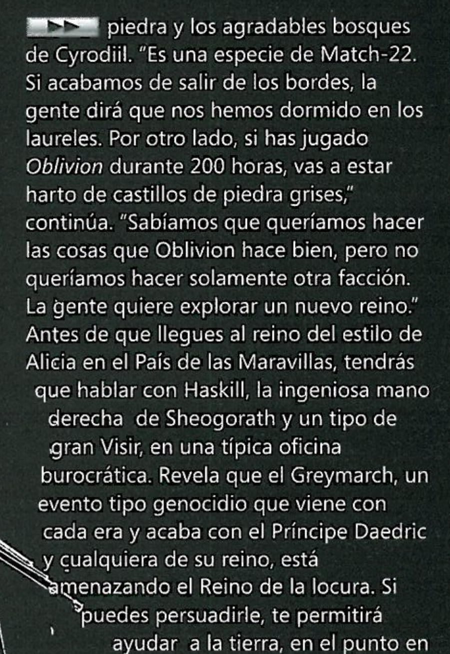


Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

No, no es uno de los Caballeros del Zodíaco. Y ten cuidadito con ella.


Aquí tienes tiempo hasta de pintar un cuadro para ganar pasta.


Los enemigos son de muy diferente alcurnia. Y tienen patas...



piedra y los agradables bosques de Cyrodiil. "Es una especie de Match-22. Si acabamos de salir de los bordes, la gente dirá que nos hemos dormido en los laureles. Por otro lado, si has jugado *Oblivion* durante 200 horas, vas a estar harto de castillos de piedra grises," continúa. "Sabíamos que queríamos hacer las cosas que Oblivion hace bien, pero no queríamos hacer solamente otra facción. La gente quiere explorar un nuevo reino." Antes de que llegues al reino del estilo de Alicia en el País de las Maravillas, tendrás que hablar con Haskill, la ingeniosa mano derecha de Sheogorath y un tipo de gran Visir, en una típica oficina burocrática. Revela que el Greymarch, un evento tipo genocidio que viene con cada era y acaba con el Príncipe Daedric y cualquiera de su reino, está amenazando el Reino de la locura. Si puedes persuadirle, te permitirá ayudar a la tierra, en el punto en el cual los muros se dividen en miles de mariposas, revelando la tierra dividida de la Locura.

EL JOVENCITO FRANKENSTEIN

Antes de entrar a la verdadera isla, hay otro desafío más. El Guardián de la puerta, un batiburrillo de 20 pies de alto hecho de cadáveres reanimados, está bloqueando el camino. Es fantásticamente duro y no exactamente el más conversador del mundo, así que haremos uso de un PNJ, un arquero. Una vez que le hemos equipado con algunas flechas de hueso mágicas, el gran monstruo cae fácilmente. Sin embargo, éste no es el final de tus problemas, ya que mucho después Sheogorath necesita al Guardián de la puerta para parar a cualquiera que entre en el reino —¡los prudentes podrían entrar y estropear la atmósfera!—. Así que eventualmente, necesitarás reclutar a otro tío para heredar el trabajo. Y por "reclutar" queremos decir "crear a partir de partes del cuerpo". En una habitación que está cubierta de gore, tienes que seleccionar lo mejor de partes de muchos, muchos muertos y construir un mejor

La extensión del nuevo 'mundo' será una verdadera barbaridad.

FALLOUT 'POR LA PATILLA'

Si nunca has jugado a los divertidos *Fallout* o *Fallout 2* en PC, no has vivido. Por suerte, tendrás una oportunidad de probar los juegos con la llegada de Fallout 3 a Xbox 360, siendo desarrollado por... ¡Bethesda! Sí, el equipo de *Oblivion* ha estado trabajando discretamente en la legendaria franquicia de rol post-apocalíptica y ha creado un nuevo motor a partir de Gamebryo, usado para hacer *Oblivion*. Va a ser tan grande y abierto como éste. Lleva en desarrollo desde finales de 2006 con Todd Howard, el productor ejecutivo de *Oblivion*.





Las mazmorras guardan enemigos más antiguos que el mundo.



Los momentos de sangre y miedo están asegurados.

»Oscuro, grande, peligroso... Más Oblivion que nunca

THE SHIVERING ISLES EN NÚMEROS

25% El tamaño de ***The Shivering Isles*** comparado con Cyrodiil.
9500 + Nuevas líneas de diálogo en el juego.
4.266 El número de mariposas vistas en los primeros diez minutos del juego (más una polilla).
37 Lápidas pueden aparecer por las buenas en el cementerio New Sheoth.
32 Ingredientes a encontrar en ***The Shivering Isles***.
3-40 Horas de juego añadidas con la expansión de *Oblivion*.
15 Número de nuevas criaturas en The Shivering Isles.
10 Número de nuevas criaturas en The Shivering Isles.
1 PNJ con barba (y bastón).

guardaespaldas para la puerta. Es espantosamente divertido, al estilo de los juegos de Operación de los 80.
Pero esto no es el único disuasorio para Sheogorath de lo que sería la gente loca, como la misión 'Una mejor trampa de ratón' explica. Todos los participantes deben atravesar la mazmorra de Xedelian, y mientras llegas, hay un grupo de aventureros entrando en la mazmorra. Desde un seguro punto ventajoso, puedes verles hacer frente a una celda cerrada con un tesoro. Mientras discuten de cómo conseguir el oro, puedes tratar con ellos de dos maneras: o matarles ahí mismo, sin jaleos, con un botón, o usar otro botón para tirar una avalancha de llaves sobre ellos, haciendo que sus ya agotadas cabezas sobrepasen el límite de lo sano y, quizás hacerles aptos para ser ciudadanos del reino. La superficie de la tierra es como una cuarta parte de Tamriel y dividido en dos partes, con una ciudad New Sheoth. El norteño reino de Mania está lleno de absurdos árboles y vistas de gran altitud. Esta mitad de la capital se llama Bliss, donde los grupos de altos edificios permiten correr libremente a las aguas residuales por las calles. Dementia, el reino del sur, es un pantano, con neblina ocupada por criaturas sin pelo, y su distrito es Crucible. Entre estos dos reinos se encuentra el suburbio de Split, donde dos versiones de cada ciudadano existen, uno en cada lado del límite.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

DEF JAM ICON

EDITOR: EA | **XBOX LIVE:** N/A | **JUGADORES:** 1-2 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 90%

DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS | **PERSONALIZACIÓN:** CASI TODO

LANZAMIENTO: PRIMAVERA

Def Jam: Icon

Cuando el ritmo invade las calles sólo queda la opción de la lucha



SI NO NOS FALLA LA MEMORIA, ***Def Jam: Icon*** es la tercera parte de una saga de lucha entre raperos, en la que la violencia es la principal protagonista. Su anterior entrega llegó a Xbox y Ps2 y para su estreno en la nueva generación de consolas tienen intención de hacer ruido, mucho ruido. Y no sólo nos referimos a los beats de las bases del hip-hop... ¿Que por qué hablamos de este estilo de música? Pues como han adivinado los entendidos en ese género, el principal protagonista y pegamento para dar consistencia a este título es precisamente el hip-hop. Y decimos esto porque en su propio nombre se adivinan sus intenciones, ya que *Def Jam* es un sello discográfico neoyorkino de esos que la gente da en llamar "de culto". La huella que deja no sólo queda patente en la música que nos acompaña en cada pelea, sino que cada uno de los personajes es un conocido rapero estadounidense e incluso los escenarios son una representación de algunos de los lugares emblemáticos de la ciudad de los rascacielos. Pero esto no es ninguna novedad. Def Jam siempre ha tenido hip-hop, cantantes de color y la ciudad de la estatua de libertad como fondo.

Las novedades vienen de mano de la jugabilidad y, sobre todo, por el apartado técnico, que presenta algunas ideas casi revolucionarias nunca vistas antes, no sólo en su género, sino en la historia del videojuego. Técnicamente, encontramos un juego cercano al excelente *Fight Night Round 3*, con escenarios hiper realistas, un modelado de personajes rozando la perfección y altas dosis de sangre tras cada uno de los golpes. Las animaciones no desmerecen en





EL SECRETO DE MI ÉXITO

INTERACTÚA
Los escenarios son completamente interactivos y casi todo lo que ves puede explotar, romperse o hacer que alguien salga ardiendo o incluso electrocutado. Usarlo sabiamente es una de las claves del éxito, además de provoca una maliciosa sensación.

VIBRA CONMIGO
Hay coches que se destrozan y reconstruyen con la música, como si rebobináramos e hiciéramos avanzar una cinta de vídeo continuamente. Lo edificios también crecen, se encogen y hasta explotan con el ritmo.

absoluto el elevado nivel de este apartado, donde algunas de las caídas y golpes llegarán a hacernos daño a nosotros mismos por lo real de su ejecución y la contundencia de cada movimiento. Incluso hay un filtro de color grisáceo, que no hace más que ensalzar la sensación de estar ante imágenes casi reales. Pero no será en nada esto en lo que primero que nos fijemos, cuando, tras meter el DVD, juguemos la primera partida. Lo realmente innovador en Def Jam: Icon es que absolutamente todo vibra, evoluciona y se mueve con el ritmo de la música que suene por los altavoces. Suena raro, pero es tan simple como ver bailar a un buen Breakdancer. Por ejemplo, en el ▶▶

TUS ESTRELLAS FAVORITAS
Los aficionados a este género reconocerán al instante a cada una de sus estrellas gracias a una representación simplemente perfecta que hará que nuestra mandíbula roce el suelo.

A LA DEFENSIVA
El posicionamiento de nuestro cuerpo juega un papel importante en cada lucha. Intenta ganarte su espalda rápido o atacarle por los costados para hacerle verdadera pupa.


Te vas a hacer pupita cuando caigas.


Los golpes son de lo más espectacular.


Lo mejor es destrozar todo el escenario.


Barrios chungos, malotes... ¿Qué miras?

nivel de la gasolinera los edificios del fondo se derrumban y reconstruyen conforme avanza el sonido, los tanques de combustible expelen llamas más altas, al llegar al punto culminante de cada letra, e incluso el filtro de color antes nombrado cambia para dar más espectacularidad a la lucha. En ciertos momentos recuerda a Lumines o Rez por su peculiar relación con el aspecto sonoro. Además, los escenarios van rompiéndose y cambiando con los golpes, haciendo que su aspecto vaya en una evolución constante durante toda la batalla. La interactividad en este aspecto es total, pudiendo ser pateados por los porteros de una discoteca o repelidos de las cercanías de un comercio con un extintorazo del dependiente cabreado que la habita.

El papel de la música no sólo afecta a los escenarios, sino que también harán a nuestro personaje más poderoso gracias a los DJ controls. Pulsando el botón superior izquierdo el cantante pondrá una pose al más puro estilo DJ para, con los sticks

QUE NO SE DIGA, HOMBRE

CON ESTILO

Aunque aún no se han confirmado la totalidad de las canciones que compondrán la banda sonora, podemos decir, sin temor a equivocarnos, que será de las que marcan época, ya que incluirá las mejores canciones de cada uno de los intérpretes presentes en el juego. Y esto asegura una calidad y variedad bastante elevadas, puesto que ya simplemente el elenco de luchadores se acerca al medio centenar y con un mínimo de tres canciones por artista... Tendremos música para rato.



analógicos, tomar control sobre la pista musical que suene en ese instante scratcheando el disco, rebobinando o incluso cambiando de canción. Si lo hacemos bien, comenzará a sonar una canción de nuestro rapero y seremos mucho más poderosos y rápidos que en condiciones normales. Es algo así como lo que nos pasa a todos cuando, estando en una discoteca, empieza a sonar nuestra canción favorita, llámese Put Your Hands Up for Detroit o Amo a Laura... Además, en los escenarios con público, si conseguimos sorprenderle con nuestra habilidad a los platos, pasarán a estar de nuestro lado, arengándonos en todo momento o pateando al rival de turno, como si fueran ellos mismos quienes lucharan. La única contrapartida es que, si recibimos algún golpe mientras intentamos levantar al público de sus asientos, éste nos hará tanto daño como un trailer pasando sobre nosotros. Pero, ¿qué sería de este juego si los modos de juego no acompañaran? Por suerte, la variedad está más que servida con un modo carrera, que nos pone a los mandos de un don nadie y que con la ayuda de nuestros puños y su música llegará a lo más alto, creando su propio sello discográfico, en el

que tener una puerta con nuestro nombre dentro de una estrella, justo como les gusta a todas las ostentosas estrellas del rap. Podremos, incluso, crear nuestro propio personaje con un completo editor, de nombre FACE, que recuerda sobremanera al que vimos hace meses en *Fight Night Round 3*. Pero los parecidos con este juego no se quedan así, puesto que en pantalla no veremos en ningún momento la barra de vida, sino que debemos adivinarlo por los gestos de nuestra estrella. Además, el esquema de controles también bebe directamente del título de boxeo, convirtiendo casi a ***Def Jam: Icon*** en un juego de boxeo en las calles en el que vale todo. Los botones estándar valen para dar puñetazos altos y bajos, el stick derecho para agarrar y hacer golpes especiales y los gatillos para cubrirnos y usar los platos.

Todos estos ingredientes nos hacen abrir los ojos a un nuevo estilo de lucha en el que todo es interactivo y donde las vibraciones que transmite la música no sólo se quedan en los altavoces. Es algo tan fresco y natural que parece mentira que no se le hubiera ocurrido a nadie antes. Es más, llegará un momento que cuando se caiga un libro de la estantería llegaremos a pensar que ha sido por culpa de la música, en lugar de nuestra falta de "talento" para colocar bien las cosas. Por todo esto no podemos más que esperar con los brazos abiertos la versión final de este lanzamiento, porque la verdad es que nos hemos quedado con ganas de poder contaros más cosas sobre un juego de lucha que de verdad es original y divertido, ya era hora.



Una descarga de música de lo más potente, sobre todo si te están abriendo la cabeza de una patada

"LEVANTAR
AL DEPORTE ESPAÑOL
NUNCA FUE
TAN DIVERTIDO."

BALÓN DESASTRE.

De Lunes a Viernes a las 7h.

Busca tu dial en

www.radiomarca.com



Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

VIRTUA TENNIS 3

EDITOR: SEGA	**DESARROLLADOR:** SEGA	**JUGADORES:** 1-4	**PORCENTAJE COMPLETADO** 90%
XBOX LIVE: 2-4 JUGADORES		**PERS:** N/D	

LANZAMIENTO: MARZO 2007

Virtua Tennis 3

El tenis de lujo regresa con un plantel que no te puedes perder

AUTOR: OXM Maeso



LA SAGA *VIRTUA TENNIS,* de Sega, supuso un antes y un después en los títulos de tenis, dejando con la boca abierta a los afortunados poseedores de una Dreamcast allá por el año 2000 (no ha llovido...). Una interesante segunda parte (que sólo añadió a las chicas y algunas nuevas opciones) y su salto a otras videoconsolas, como PS2, al PC o a las portátiles (N-Gage, GBA y PSP), la convirtieron en la saga de tenis más deseada por todos los aficionados del planeta. ¿Sus secretos?: una buena dosis de realismo y una sencillez extrema en el control del juego. Pero en el mundo Xbox llegó un rival impresionante y duro de roer, *Top Spin* que, de momento, es el juego de cabecera de los aficionados más deportistas de la máquina de Microsoft. Pero la tercera entrega de ***Virtua Tennis*** viene pisando fuerte y llega muy preparada para la nueva generación.

De hecho, Sega ha seguido apostando por lo que hizo triunfar a sus predecesores, la sencillez en el juego. Con un botón puedes hacer que tu personaje juegue al tenis como los ángeles y se mueva por la pista de forma tremendamente eficaz. Pero a esta jugabilidad mítica había que añadirle un apartado gráfico de nueva generación para competir con el título de tenis de Microsoft. Y ahí es donde han echado el resto, porque sólo hace falta echar un vistazo a las capturas con las que os acompañamos en este artículo para darse cuenta de que pinta muy bien. El detalle de las pistas, del público y de cada uno de los personajes es, sinceramente, impresionante. Y lo mejor de todo es que ***Virtua Tennis 3*** es el primer videojuego para Xbox 360 que puede disfrutarse en alta definición a una resolución de 1080p. No os quiero

TODO POR EL TENIS

UN MOTOR GRÁFICO ESPECTACULAR

Salta a la vista el impresionante motor gráfico responsable, en gran parte, de ese realismo aparente. Sin embargo, no sólo los escenarios derrochan perfección, sino que las animaciones de ciertos movimientos como saltos, una derecha o un revés, voleas o mates quitarán el hipo a más de un fan del videojuego, e incluso a los que hasta ahora no habían tenido oportunidad de probarlo.

JUGADORES PARA TODOS

Además del mallorquín, el juego cuenta con Sebastien Grosjean, Tommy Haas, Tim Henman, James Blake, Mario Ancic, Venus Williams, Taylor Dent, David Nalbandian, Gael Monfils, Lindsay Davenport, Daniela Hantuchova, Martina Hingis, Nicole Vaidisova, Amelie Mauresmo, Juan Carlos Ferrero, Roddick, Hewitt y, por supuesto, Roger Federer, entre muchos otros.



»La cantidad de jugadores y la calidad de los movimientos son una maravilla para los sentidos

»Virtua Tennis 3 devuelve toda la magia a un deporte que vive una edad dorada en España





Los efectos de luz se han conseguido de un modo espectacular.



No todo es ganar puestos en la ATP. También está bien darle a los minijuegos.



Las pistas serán un entorno muy trabajado. Te sentirás como un Grand Slam.



Por alguna extraña razón, Hemman sigue estando disponible. ¿Este tío qué hace ahora?

VIRTUA TENNIS TV

Si estás cansado de jugar porque te duelen los pulgares o has sufrido alguna microfractura en los dedos índices, no te desconectes de Xbox Live, ya que puedes disfrutar de los partidos que se estén disputando en ese mismo momento. Conéctate a VT:TV como un mero espectador y echa un ojo a tus futuros rivales. Podrás ver cómo juegan, a qué trucos recurren en la pista o cómo se defienden de una bola lenta. También ver a tus colegas para reirte de ellos.

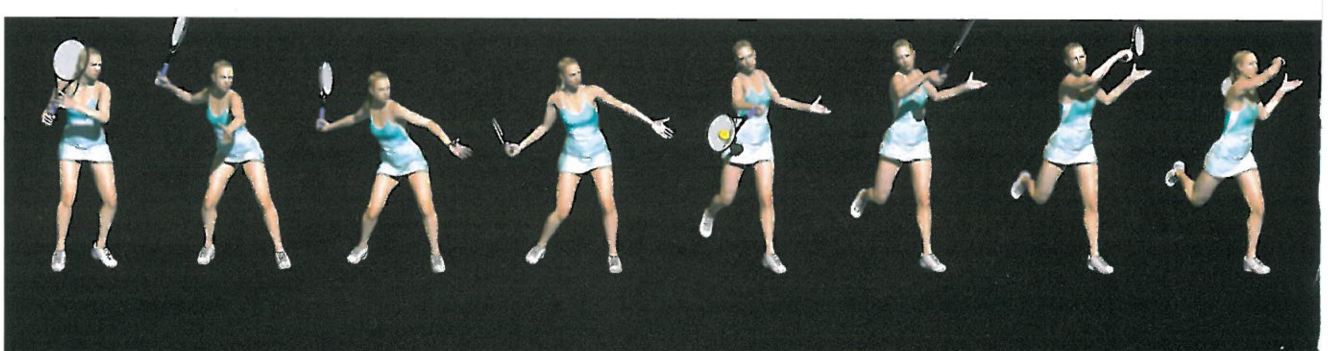


contar cómo se me saltaban las lágrimas cuando vi cómo se movía en mi pantalla de alta definición. Un momento único. Una resolución brutal, que no impedía que todo se moviera de forma espectacularmente fluida, una profundidad sorprendente y una gama calidad de color impresionante.

En cuanto al juego, pues más o menos lo de siempre, pero con la alegría de ver a un buen puñado de jugadores internacionales con sus atributos físicos casi calcados y con sus gestos en el campo (cuando celebran un punto o se lamentan) copiados a la perfección. Además, sus virtudes y defectos en la realidad se han traslado a las pistas de ***Virtua Tennis 3***. Así, por ejemplo, si juegas con Rafa Nadal serás el amo en la tierra batida, pero te costará un poco más hacerte con la hierba o la pista rápida. Y no te creas que por elegir a Federer ya lo tienes todo ganado, ya que los desarrolladores han equilibrado mucho la jugabilidad para que no haya diferencias brutales entre jugadores.

Pero, además de la primicia de la resolución a 1080p, la versión de Xbox 360 trae otra novedad inédita en la saga: el juego online. Por supuesto, ***Virtua Tennis 3*** llega con modo compatible con Xbox Live, cargadito de opciones para que puedas retar a los colegas en la red o consultar dónde se encuentran en el ránking mundial de tenistas virtuales. Pero, además, se incluye un modo de visionado de partidos online llamado VT:TV. Este sistema permite convertirse en espectador, en tiempo real, de los más apasionantes duelos en Xbox Live. Así, puedes asistir a un partido entre alguno de tus amigos o ver en directo cómo juega un futuro rival y así estudiar su forma de jugar para establecer estrategias futuras de juego.

En definitiva, un juego deportivo de altos vuelos, que va a conseguir hacer más grande, si cabe, el nombre de la saga más mítica del mundo del tenis.

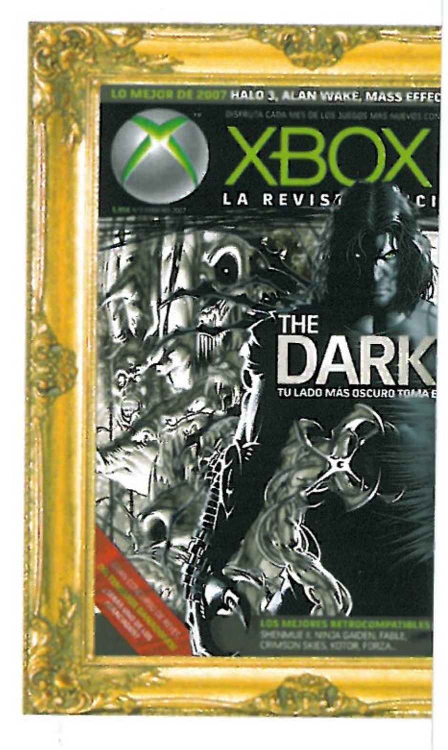


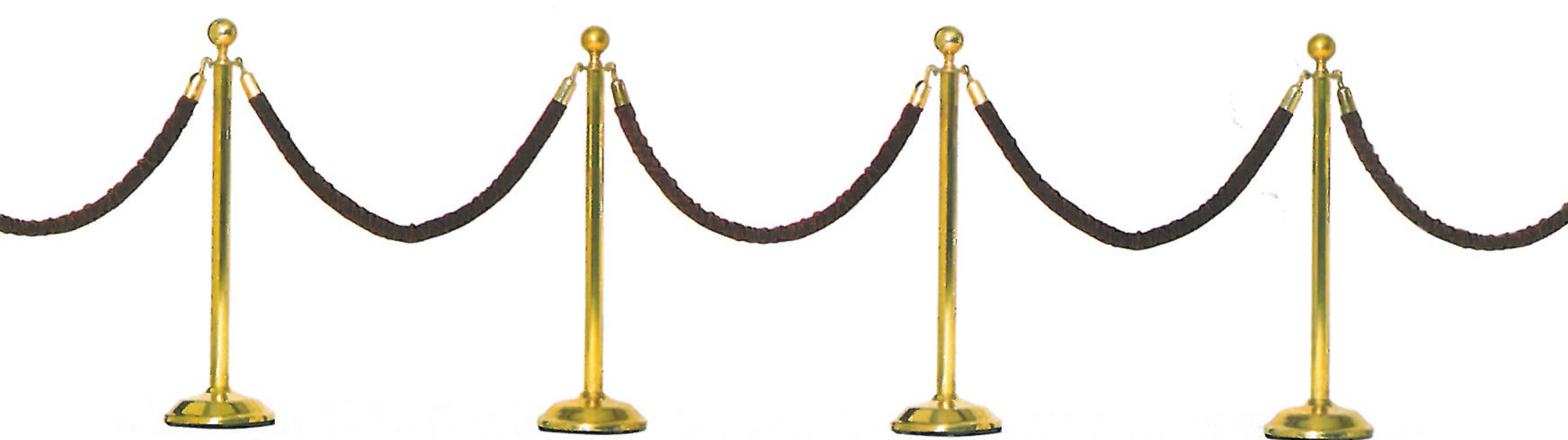
SI HAS COMPRADO UNA XBOX 360 EN LOS ÚLTIMOS MESES... RECIBIRÁS TU REVISTA DURANTE TRES MESES

¡GRATIS!







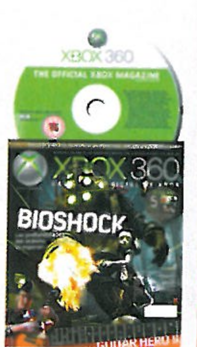


Para beneficiarte de esta promoción debes haber adquirido tu consola en los meses de Noviembre, Diciembre, Enero o Febrero. Sólo tienes que llamar al 902 37 33 37, dar tu número de serie -se encuentra en la parte trasera de tu consola- y ganarás una suscripción gratuita a Xbox 360 La Revista Oficial de Xbox durante tres meses. Esta promoción está limitada a 3.000 suscripciones.



ENTRA EN LA NUEVA GENERACIÓN

LLAMA AL TELÉFONO
902 37 33 37
De lunes a viernes de 9:00 a 18:00
Coste establecimiento de llamada: 0,083€
Coste llamada por minuto: 0,067€
(IVA no incluido)
www.suscripcionesrecoletos.com





Lo hemos visto... y ¡lo queremos!

TUROK

EDITOR: BUENA VISTA | **JUGADORES:** N/A | **XBOX LIVE:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 70%

DESARROLLADOR: PROPAGANDA GAMES | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: 2007

Turok

Vuelven los dinosaurios y con ellos su cazador favorito

AUTOR: OXM Xcast



APESAR DE QUE los dinosaurios se extinguieron hace millones de años (ni siquiera Fraga estaba vivo por aquel entonces), el cine y los videojuegos se empeñan en resucitarlos mil y una veces de su eterno letargo. Unas veces, es la ingeniería genética; otras, son los viajes interdimensionales, y otras, simplemente estaban ahí. ***Turok*** ha pertenecido a está última categoría en todas sus entregas. Y hablamos en pasado porque se han lanzado al mercado ya unos cuantos títulos basados en este cómic, creado en 1954. Comenzó su andadura en la extinta Nintendo 64, con fantástico resultado, para ir defenestrando la licencia, hasta llegar al año 2002 con un sonoro fracaso de crítica y ventas en Xbox y Ps2. Todavía duelen en mi bolsillo aquellos 60 euros... Por eso, los chicos de Propaganda Games, un estudio recién creado, se han propuesto devolver a nuestro cazador de dinosaurios preferido al lugar que se merece, para lo que han decidido empezar desde cero. Eliminar cualquier referencia a anteriores juegos y trabajar con las mejores ideas sacadas de las historias de papel. Los ingredientes principales de esta saga siguen estando presentes: dinosaurios, jungla y un arco. Pero todo lo demás tiene un nuevo y fantástico aspecto. Gracias en gran parte al motor gráfico que se está utilizando, el *Unreal Engine 3*, y que nos permitirá gozar con amplios escenarios repletos de vegetación, donde hasta la más mínima brizna de hierba reacciona a nuestras acciones. El modelado de personajes no desmerece en absoluto, contando con una atención al detalle casi sin parangón. No obstante, muchos no han dudado un segundo en denominarle el "Crysis" (ese juego para PC que a día de hoy copa casi todas las listas de juego más deseado de 2007) de las videoconsolas. El argumento será completamente nuevo, ni siquiera seremos un guerrero indio. Todo se ha vuelto más futurista y encarnamos a un operaciones especiales llamado ***Turok,*** Joseph Turok, que junto a su escuadrón, ha recibido orden de capturar a un criminal de guerra. En la persecución estelar

Disparar desde lejos con un rifle de francotirador será a veces tu única esperanza.

Gracias al Unreal Engine 2 disfrutarás de llamaradas como esta. ¡Qué bonito es ver arder la carne!

AQUÍ, UNOS MONSTRUOS

VEHÍCULOS: Nada de montar sobre las espaldas de los dinosaurios. Esto no le va al nuevo *Turok*. Los buggies todoterreno son arena de otro costal. Incluso habrá helicópteros para arrasar con todo lo que encontremos. Y alguna que otra sorpresa.

SÉ LISTO: La IA de los enemigos diferenciará la experiencia en combate de cada unidad, haciendo que los más experimentados tomen precauciones y se cubran, mientras que los novatos difícilmente vivirán un día más tras encontrarse con nosotros.

UN ARSENAL: Las nuevas armas se unirán a lo visto en anteriores entregas para completar uno de los arsenales más completos jamás visto, que va desde el lanzallamas hasta el rifle de asalto o de plasma, pasando por clásicos como el mítico Cerebral Bore.

ENTRE REPTILES: Aunque las imágenes muestran montones de T-Rex, ésta no será la especie más frecuente, aunque sí la más espectacular. Los velociraptores serán nuestro principal enemigo, aunque no el único. Y decían que en Parque Jurásico había muchos...

»Turok ha evolucionado mucho desde que lo vimos en la versión de la antigua generación



Los velociraptores se esconden muy bien entre la espesa flora de la selva.

Lo hemos visto... y ¡lo queremos!

TRABAJO EN EQUIPO

En nuestra aventura nos encontraremos con los miembros de nuestro equipo, cada uno con su aspecto y personalidad. Nos ayudarán en cada lucha y nos concederán un abanico mayor de opciones estratégicas. No tendremos ningún tipo de control sobre ellos, ni directo ni indirecto, pero siempre serán de gran ayuda.



Protege a tus compañeros, los necesitarás para dar caza a los dinosaurios.



TODO TIENE UN PRINCIPIO

Turok: Dinosaur Hunter está basado en un personaje creado en 1954 en la serie Four Color Comics. La licencia cambió de manos, hasta que llegó a Valiant comics, quien se atrevió a publicar un cómic bajo con su nombre. Poco después la compañía fue comprada por la ahora extinta Acclaim. Casi todo lo que hay en Turok bebe de la mitología nativa americana.











Tus colegas

nuestra nave recibe un disparo y nos precipitamos hacia la atmósfera de un extraño planeta, con la mala suerte de quedar aislados de nuestros compañeros en lo que parece un entorno hostil. Nuestras primeras misiones se centrarán en reencontrarnos con la patrulla a la que pertenecemos y que también ha sobrevivido, para después proseguir con la búsqueda del criminal, mientras evitamos que la raza alienígena que habita el planeta acabe con nosotros. Aunque éstos no lo consigan, puede que lo hagan los dinosaurios que pueblan los bosques y que se caracterizarán



No hay nada como un ataque por la espalda para pasar un buen rato.

Lo que no puede ser es que el típico chulito se intente meter en la boca de un T-Rex. Macho, que ellos son muy sensibles...

»Los dinosaurios han regresado a su comportamiento primitivo

por actuar de una manera tan realista (esto lo suponemos, no conocemos a ningún dinosaurio en directo) como pueda llegar a ser posible. El trabajo en la inteligencia artificial de estos bichos ha sido inmenso, haciéndoles actuar como animales salvajes que necesitan comer, siendo los seres bípedos su plato preferido. Por suerte, nuestros enemigos también deben ser sabrosos y, por tanto, también son objetivo de estos reptiles sobredimensionados. Este hecho juega a nuestro favor, pues habrá situaciones en las que podremos evitar la batalla, haciendo que un dino se fije en ellos como primer plato. Otras veces llegarán a incluso a sobresaltarnos, cuando, estando enfrascados en una lucha, una manada de velociraptores se abalance sobre cualquiera de los bandos de manera salvaje. Incluso puede que si en un momento dado dos especies de dinosaurios se encuentran en la jungla se enfrasquen en una lucha entre ellas por el territorio o el alimento. No culpes a los pobres bichos, es la cadena alimenticia. Y por una vez y sin que sirva de precedente, no estamos en lo más alto. En nuestras manos queda cómo enfrentarnos a cada


Los efectos de las armas del arsenal son de lo más espectacular. Pa' verlo.

problema, siendo posibles casi todas las opciones que podamos imaginar, desde el corre y dispara hasta la infiltración con nuestro amado arco. La dificultad adaptativa y la inteligencia artificial de los enemigos no nos lo pondrán nada fácil. La pregunta que ahora nos ronda la cabeza es si Propaganda Games conseguirá desterrar de nuestras cabezas la idea que teníamos de esta saga o sí volverá a ser una resurrección fiasco, como pasó hace no mucho con *Goldeneye*, uno de los éxitos más sonados de Nintendo 64. Todavía queda un buen trecho para que tengamos a ***Turok*** de nuevo cazando dinosaurios, pero lo visto hasta el momento ha conseguido incluso arrancarnos una lágrima de felicidad por los viejos tiempos que añoramos.

MÁS DE 160 JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN

Disfruta de una experiencia de juego en alta definición nunca vista, con títulos para todos los gustos. ¿A qué esperas?






XBOX 360
CALL DUTY 3
FIFA 07
PREY
CONDEMNED
FARCRY
NBA 2K7
GHOST RECON

XBOX
LIVE

Lo hemos visto... y lo queremos!

FATAL INERTIA

EDITOR: KOEI | **DES:** STORMFRONT STUDIOS | **JUGADORES:** 1-4 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 60%

XBOX LIVE: SIN ANUNCIAR | **A TU MEDIDA:** SIN ANUNCIAR

LANZAMIENTO: MARZO 2007

Fatal Inertia

El deporte extremo más rápido de la galaxia se ambienta en el siglo 23

AUTOR
OXM Xcast



EN EL SIGLO 23 los deportes "tradicionales" han pasado a formar parte del pasado. Ahora se lleva un nuevo entretenimiento, mezcla de carreras callejeras, rallies y guerra. Se llama ***Fatal Inertia*** y, como podemos atisbar por el fantástico (ironía) argumento, es una nueva revisión del concepto de carreras futuristas, con vehículos hiper-rápidos, misiles y música techno machacona de fondo. Entonces, viendo este panorama, ¿por qué deberíamos dedicar nuestro tiempo a este lanzamiento de Koei? En primer lugar, se trata de una de esas exclusivas para la nueva consola de Sony, que poco tiempo después se convierte en multiplataforma. En segundo, porque trata de llevar la jugabilidad de este tipo de juegos más allá de acelerar y disparar. Y en tercer y último lugar, por su motor gráfico: el Unreal Engine 3 nos hace frotarnos las manos con el nivel gráfico que presentará ***Fatal Inertia***.

Aunque no podemos esperar ninguna revolución, sí que supone savia nueva para el género y las novedades vienen de la mano del sistema de juego, modificando el sistema armamentístico, con un arsenal de prodigios tecnológicos dignos del siglo en que se desarrolla la acción. Nuestro preferido es un misil magnético que se pega cual sanguijuela a la coraza del objetivo para, acto seguido, activar un propulsor y mandarlo a freír espárragos a la cuneta más cercana.

El juego cuenta con espectaculares escenarios abiertos con checkpoints obligatorios, que harán que sea el propio jugador el que se marque el itinerario, haciendo que cada carrera sea distinta. Eso, sin contar con la genial inteligencia artificial de los rivales.

¡VIVA LA FÍSICA!

Las leyes de Newton, al máximo

CARGA LOS IMANES
Existe vida más allá de las ametralladoras y los misiles guiados. Fatal Inertia pone a nuestra disposición armas que hacen uso de las leyes de la física: bombas magnéticas, cohetes que desvían al rival, pantallas de humo, pulsos electromagnéticos o dilatadores del tiempo.

ELIGE TU NAVE
Elige las características iniciales de nuestra montura. ¿Mejor la clase Aurora y sus velocidades supersónicas, la Phoenix y su personalización o la Titan, con la capacidad de cargar dos armas simultáneamente?

HAZLO TUYO
La elección de un tipo concreto de nave sólo determina la manera de jugar, pero no el aspecto que tendremos ni las características concretas de nuestra montura. Podremos personalizar casi cualquier cosa que se nos ocurra, desde la pintura a los alerones, pasando por la junta de la trócola o el condensador de fluzo...

CARRETERA CON BACHES
Los escenarios son interactivos y destruibles, convirtiéndose en un elemento más de la jugabilidad. Sólo hay que pensar ¿Disparo a la nave de delante o prefiero que cientos de toneladas de roca caigan sobre ella sólo con disparar un par de metros por encima?



»Cada arma de Fatal Inertia aprovecha la física para manipular a las naves enemigas





La velocidad es importante, pero la clave será el combate. Sin dolor no hay victoria.

Usar el escenario para retener y destruir a los rivales no sólo es útil, es divertido.

Lo importante es pasar por el punto de control, da igual como lleguemos hasta él.

DETALLES

UCL 2006-2007
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
JUGADORES: 1-4
LANZAMIENTO: MARZO 2007
ONLINE: PARTIDOS Y VENTAS
A TU MEDIDA: CONFECCIONA TU EQUIPO CON LOS CROMOS

UEFA Champions League 2006 - 2007

Hemos quedado totalmente enganchados al sistema de cromos de EA

AUTOR
OXM Chema



EN CUANTO la gente se dé cuenta de lo que se puede hacer con este ***UEFA Champions League 2006-2007 (UCL)***, le va a dar igual el hecho de que llegue con la fase final de la competición iniciada. No se trata de un juego sólo de fútbol, con una genial jugabilidad como la que ya ha demostrado *FIFA 07* este año, poniéndose por encima de *Pro Evolution Soccer 6* para muchos usuarios, sino que lo mejora con un modo de juego carrera que mezcla azar, gestión y mercadeo a través de Xbox Live.

A pesar de que la jugabilidad haya presentado algunas modificaciones como un juego mucho más pausado, más al estilo europeo y del juego de los clubes, con más movimiento táctico, el tono de compensación entre toque, control, cantidad de oportunidades de gol por partido y manejo de la pelota se mantiene. Menos mal.

Pero no quiero contaros cosas que descubriréis muy pronto, sino aclararos qué es eso del Equipo Estrella. ***UCL*** ha incluido un modo en el que tienes que crearte un equipo desde cero y hacerlo participar en la Champions. De hecho, tienes que tratar de llevarlo a la final. Para la confección del equipo te dan un sobre de cromos lleno de jugadores de medio pelo y una serie de cromos que suponen ampliaciones de contratos, mejora del rendimiento físico, personal médico, entrenadores y una serie de cartas que van a suponer la gran sorpresa del juego en cuanto a la jugabilidad... La mejora del equipo sólo se consigue comprando más cromos a 100, 500 y 1000 créditos cada sobre (bronce, plata y oro) en los que encontrarás más jugadores. Lo bueno es que todos aquellos que no te valgan los puedes poner en Xbox Live y pedir lo que te plazca (máximo de 5.000 créditos, que es lo que vale Ronaldinho).

Lo que se hace con los créditos es complementar la plantilla. Fichar a los jugadores que te puedan compensar el equipo en determinadas posiciones en las que no hayas tenido tanta suerte con los cromos o, simplemente, seguir ▶▶

FÚTBOL DE CHAMPIONS

COMENTARIOS DE LUJO
La presentación del juego recuerda al detalle a las retransmisiones deportivas de los partidos de la Copa de Campeones por televisión. Todos los detalles están recogidos, desde la presentación de las alineaciones a la música y la retransmisión del partido; esta vez, con Lalaguna y Pepe Domingo Castaño.

ESTE BALÓN ES DIFERENTE
Nos lo comentó uno de los productores del juego cuando vino a mostrárnoslo, pero basta con jugar dos o tres partidos para notar que este balón se mueve de una forma distinta. Es más sólido y tiene un bote más realista. Da gusto ver cómo, dejando presionado el botón, le podemos golpear más fuerte.

EQUIPOS ACTUALIZADOS
EA ha actualizado las formaciones y todos los jugadores nuevos están en los equipos a los que han llegado. Hemos comprobado que Gago e Higuaín ya juegan en el Real Madrid, pero Ronaldo también sigue en sus filas... ¿Quedará esto aquí? ¿Hará falta ponerle precio en créditos para llevarlo al AC Milán?

CASI TODO DA CRÉDITOS
En cuanto comiences a confeccionar tu equipo estrella será difícil que lo dejes de lado. Querrás conseguir puntos de cualquier partido que hagas. Sólo un modo no te ofrece ninguna posibilidad de ganar créditos para gastar en nuevos cromos: el Lounge. A jugar mucho, meter muchos goles y hacerlo contra rivales difíciles para elevar el multiplicador.



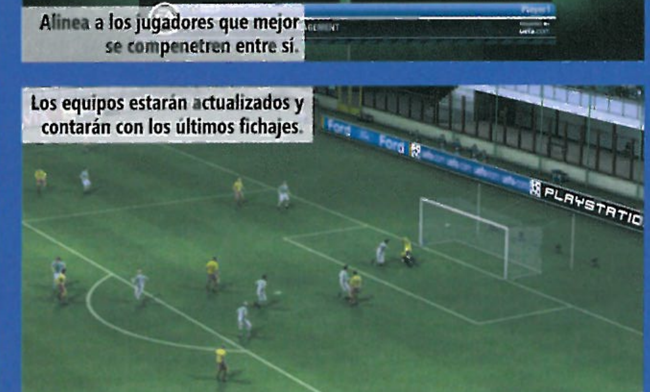


»El nuevo balón de UCL tiene un bote bastante más realista


Imagina lo mejor de FIFA 07, pero con la magia de jugar la Champions.

Alinea a los jugadores que mejor se compenetren entre sí.


Las mejoras de tu equipo las podrás adquirir con victorias y acumulando cromos.


Los equipos estarán actualizados y contarán con los últimos fichajes.



Los estadios y las presentaciones de los equipos, de lo mejor.



Puedes hacer que tu equipo se mida con grandes equipos de Europa en poco tiempo.



Presiona el stick izquierdo para seleccionar la estrategia de juego más adecuada.



Algunos modelos de jugadores se han utilizado de la versión FIFA... Otros no.



Cuanto más tiempo presiones el botón de pase o disparo más rápido irá el balón.



»En Xbox Live los partidos reportarán hasta 500 créditos, nunca más

probando con lo de rasgar sobrecitos bronce, plata u oro, dependiendo de los créditos que tengas y el nivel en el que te encuentres. Ya hemos dicho que para ganar créditos lo que tienes que hacer es poner tus cromos a la venta en Xbox Live, pero hay otra forma que incentiva el juego: ganar partidos. De hecho, basta con jugarlos. Dependiendo del nivel en el que juegues, el adversario, si juegas en casa o fuera, los goles que metas y el jugador del partido, así te serán otorgados una serie de puntos que se convierten automáticamente en créditos. La valoración se hace en puntos positivos, negativos y un multiplicador determinado por las condiciones del partido. Para que te hagas una idea, los empates en nivel medio, con un gol en cada portería no reportarán más de 150 créditos. Por cierto, los partidos online también cuentan. Eso sí, el máximo de puntos que podemos obtener es 500, así nos evitamos los tramposos que consiguen hacerse con superequipos desde el primer día.

La clave del éxito de ***UCL*** es que cuenta con un manager muy ligero, que es capaz de manejar cualquiera y en el que sólo están las cosas más importantes. Nos dejamos de finanzas y esos rollos por esta vez y nos centramos en el fútbol y, como mucho, los contratos de los jugadores y entrenadores. Eso sí, requiere mucha atención la gestión de los cromos especiales, de los que aún no hemos hablado.

Existe un tipo de cromos que sirven para potenciar o reducir ciertas cualidades del

FÚTBOL CON HISTORIA: REMEMORANDO LOS CLÁSICOS DE LA CHAMPIONS

Jugar un partido contra un rival difícil en una ronda final de la Champions tiene su aquel, pero ponerse en un escenario mítico y tratar de solucionar la papeleta que ya hicieron o no nuestros equipos preferidos es todo un reto. UCL reta al jugador con "misiones" que resolver en mitad de un partido. Desde remontar el 4-0 del Milán al Barça en Atenas, a hacer que el Villareal no se clasifique. Genial.



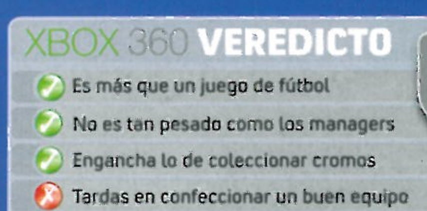





Uno de los cromos especiales permite que todo tu equipo tenga un gran disparo.


Los paquetes de cromos plata se desbloquean a partir del tercer nivel.


Los jugadores con una estrella en la cabeza son los considerados mejores de los equipos.


El sistema de repeticiones te permite acercarte al máximo en cada jugada.

equipo (tiro, defensa, ataque, toque, regate...) y que podemos asignar a una de las direcciones del D-Pad. Basta con pulsar el stick derecho y seleccionar la opción que quieras poner a funcionar para que tenga su efecto en el partido. Lo que esto hace es dar un toque más arcade a los partidos, añadiendo cierta "magia", incremento de la moral, reducción de la forma física del adversario. Parece una chorrada, pero es divertido de poner en marcha en mitad de un partido y ver cómo el adversario utiliza sus bazas. Sobe todo, eficaz cuando lo usas contra un rival real y no la CPU.

Con la especial atención que requiere el manager del equipo, la enorme jugabilidad del título y la espectacular ambientación que se ha conseguido recreando equipos, estadios y hasta gritos de los aficionados, ***UCL*** se hace más que recomendable para fanáticos de los juegos de fútbol. Que nadie espere encontrarse otro *FIFA* en este ***UCL***: se trata de otro juego. Requiere más detenimiento en el planteamiento de las partidas y algo de amor propio para ser capaz de jugar 30 partidos antes de conseguir un buen equipo. Abre tu sobre; quizá tengas a Henry en él.

LA GESTIÓN DE LA ALINEACIÓN: EN BUSCA DE LA COMPENETRACIÓN

Construir un equipo con UCL no es sólo conseguir que te salgan en los cromos los mejores jugadores, sino hacer un bloque sólido con los que vas teniendo.
Las claves en la alineación están en controlar que los jugadores jueguen en su posición, conozcan la formación que plantea su entrenador y, a ser posible, que compartan nacionalidad. Con la conjunción de estos elementos conseguimos lo que se llama "química" o compenetración. Cada uno de los elementos se representa con un icono en el juego y brillará si lo estamos alineando bien.
Otros elementos a controlar en la gestión del equipo son: contratos, charlas, entrenamientos, forma física, lesiones e información del club. Todo esto, con los cromos que vayan saliendo y que decidamos aplicar.





XBOX 360 VEREDICTO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

- ✓ Es más que un juego de fútbol
- ✓ No es tan pesado como los managers
- ✓ Engancha lo de coleccionar cromos
- ✗ Tardas en confeccionar un buen equipo
- ✗ Control muy lento

PUNTUACIÓN

FÚTBOL CON UN TOQUE DE CARTAS MAGIC... MOLA





DETALLES

M. MIDWAY

EDITOR: PROEIN

DESARROLLADOR: SCI

JUGADORES: 1-18

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-16 JUGADORES

A TU MEDIDA: ELIGE ENTRE SER YANKI O JAPO

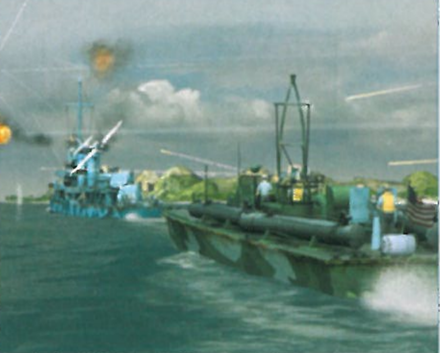
Battlestations: Midway

Analizado por:
OXM Maeso

Cambia el rumbo de la historia a golpe de metralla

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL debe ser el contexto histórico en el que se han basado mayor número de videojuegos, mucho más que en cualquier otro. Y este subgénero bélico cuenta con títulos para todos los gustos: títulos de acción, simuladores, juegos de estrategia. Los británicos de SCI nos proponen un nuevo título para añadir a esta extensa lista, pero al menos se trata de una incursión muy original en el conflicto bélico internacional del pasado siglo. ***Battlestations: Midway*** se basa en el conflicto americano-japonés en el Pacífico de la última etapa de la II Guerra Mundial, exactamente desde el ataque a Pearl Harbor hasta la batalla de Midway. El juego es un título híbrido, que cuenta con elementos del mundo de la estrategia y que los mezcla con otros de acción más pura. Porque el escenario y el contexto histórico es ideal para planificar interminables batallas, estudiar tu estrategia a gran escala, dar órdenes a tus tropas y no quitar ojo del mapa general del conflicto. Pero, cuando llega la hora de la verdad, ¿no te apetece muchísimo pilotar ese caza de combate, ser tú el que dispare esos cohetes antiaéreos o controlar el rumbo de ese enorme portaaviones?
Pues esto es lo que pretende precisamente el equipo de SCI. El juego parte de un planteamiento estratégico puro, en tiempo real, pero nos permite controlar en tercera persona cualquiera de las unidades en batalla. Y esto es decir mucho, porque tendremos a nuestra disposición más de 45 tipos de barcos, 24 aviones diferentes y 17 vehículos más. En la práctica,











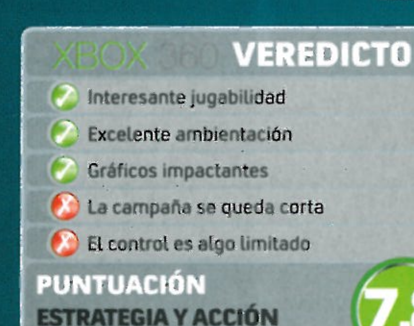






terminarás dando órdenes a tus unidades para que ataquen objetivos, mientras tú gobiernas el rumbo de un enorme barco de combate. Pero lo bueno es que, tan sólo dando a un botón del PAD, puedes pasar a pilotar cualquiera de tus vehículos de combate: ponerte a los mandos de uno de los cazas que se lanzan sobre los barcos enemigos, pilotar alguno de tus submarinos, etc. Una jugabilidad que te atrapa, tanto si lo que te encanta es el componente estratégico como si quieres pasar a la acción directa.

El juego cuenta con algunas batallas que se desarrollan en escenarios enormes, que pueden llegar a ocupar hasta unos 50 kilómetros cuadrados. Esto puede hacer que pases unas cuantas horas para acabar con una batalla. Esto, unido a la fiel recreación de todos los vehículos de combate y los trabajados gráficos, consiguen una sensación realista muy de agradecer. Y es que es impresionante la cantidad de vehículos que aparecen a la vez en pantalla, mientras las explosiones llenan la superficie del mar y las balas vuelan por todas partes. La campaña consta de un buen número de batallas, con unos tutoriales previos, que te harán vivir el conflicto de principio a fin. Éste corresponde la modo de batalla total, donde todo está en tus manos, desde las órdenes de rumbo o ataque de tus tropas hasta decisiones menores, como la carga de las baterías antiaéreas o el abandono de un buque en llamas. Pero, además de esta campaña principal, también puedes elegir protagonizar batallas sueltas, especializándote como piloto de cazas en la escuela naval o a los mandos de un enorme submarino. Pero, sin duda, el modo de juego a través de Xbox Live es el más apetecible de todos, porque todo amante de las batallas estratégicas quiere verse las caras con otros jugadores. Hasta ocho jugadores a la vez pueden participar en alguna de las batallas online que nos propone el juego. Y esto son palabras mayores cuando uno ve los enormes escenarios y la cantidad de vehículos de combate a nuestra disposición. Ponte a practicar en la academia militar porque los combates en la red prometen ser muy duros.



Fuzion Frenzy 2

La audiencia de toda la galaxia sólo espera ver una cosa: cómo les pateas el culo a tus adversarios en el concurso televisivo del siglo.



Analizado por:
Gustavo Maeso
OXM Maeso

HACE YA LA TIRA DE AÑOS, cuando aquella caja negra que vino a llamarse Xbox llegó al mercado, apareció de la mano de un puñado de títulos producidos por Microsoft y que tuvieron una suerte dispar en los ranking de ventas. Títulos como *Halo 2*, *Dead or Alive 3* o *Project Gotham Racing* se llevarían todas las flores, mientras otros, como *Azurik* o *Blood Wake* (¿os acordáis?), caerían en el más triste de los olvidos. A esta última remesa de títulos 'apestados' pertenece ***Fuzion Frenzy,*** un 'party game' con un gran aspecto y realmente divertido que pasó completamente desapercibido. Pero claro, un juego que requiere cuatro mandos y cuatro colegas para disfrutarlo al máximo no podía funcionar en el lanzamiento de una videoconsola ¿Cuánto tardaste tú en hacerte con un segundo mando después de gastarte los casi 600 eurazos que costaba la máquina?. Pero ahora que 360 lleva con nosotros más de un año y que la mayoría disfrutamos de las ventajas de estar conectados a ▶▶



Aquí quien no se divierte es porque no quiere.



Bolas, robots... todo es susceptible de ser usado.



Xbox Live (la mejor red de juego online de la Tierra), Microsoft y Hudson vuelven a tentarnos con este entretenido título repleto de minijuegos. ***Fuzion Frenzy 2*** es una especie de concurso televisivo del futuro (se retransmite para toda la galaxia), en el que participan cuatro jugadores (tu contra la IA de la máquina, con cuatro colegas en casa o a través de Xbox Live). El juego está lleno de mini-batallas (hay 40 diferentes), que suelen ser juegos de habilidad, observación, memoria o de violencia salvaje en algunas ocasiones. La mayoría de los juegos se desarrollan en una pantalla fija, donde controlamos a nuestro jugador y tenemos que sumar puntos (recoge monedas, golpea al contrario, tira bombas, golpea la bola, presiona una secuencia de botones, salta, esquiva, retuerce, regurgita...) Casi todas las pruebas duran un par de minutos y el ritmo frenético es su característica principal.

Pero como en todo concurso televisivo que se precie, éste cuenta con un presentador muy pesado y con sus diferentes recompensas, bonus y unas tarjetas que puedes utilizar en cada prueba (para multiplicar puntos, robarlos al contrario, etc.) Durante el concurso se viaja a diferentes planetas donde se pueden elegir diferentes pruebas. Al principio, no todas las pruebas están disponibles. Hay que irlas desbloquenado a medida que jugamos. El título permite jugar torneos estándar o personalizarlos a tu gusto, añadiendo tus pruebas preferidas. Sin duda, lo más acertado del título son sus opciones online, ya que para jugar un solo jugador en casa (no siempre tienes a los colegas contigo en tu salón) pierde mucho. También es de agradecer el incluir listas de reproducción personalizadas, porque la música electrónica del juego termina taladrando la sien. Los party-game están de moda, eso está claro, y este título es uno de esos para invitar a tus colegas un viernes por la noche y convencerles para que dejen de pasar las horas con la 'consola-karaoke' esa negra y alargada que ya a nadie hace gracia.











[IMPRESCINDIBLES] TOP 10

Manda tus comentarios a xbox360@recoletos.es y participa en la review del lector




VIVA PIÑATA



Darren: "Si eres capaz de superar los prejuicios contra un juego claramente orientado a los más pequeños —gráficos coloristas y musiquita machacona— encontrarás una simulación de un jardín sorprendentemente compleja y profunda, que te recompensa cuanto más juegos y tiene montones de cosas que descubrir. Es adictivo hasta la locura, sobre todo al avanzar en el desarrollo y encontrar nuevos retos".





CONDEMNED



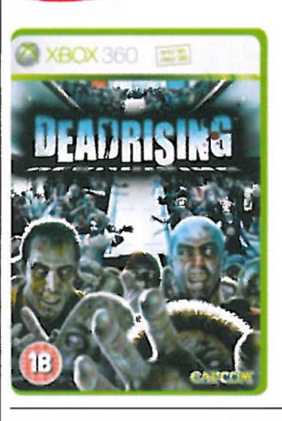
Eraserhead78: ""Olvida todo lo negativo que hayas leído sobre este juego en el pasado. Créeme, es un juegazo. En general, la única pega que se le puede poner es que resulta corto".



DEAD RISING



Canarywondergod: "¿Os he dicho alguna vez cómo adoro el olor de la carne de zombi quemada por la mañana, sobre todo después de tirarle el aceite hirviendo de una freidora? Eso es Dead Rising, libertad para acabar con los 'no-muertos' de las más extrañas formas, desde el clásico tiro entre las cejas hasta la apasionante sartén".





LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL



Fin: "Consíguelo y no podrás desprenderte de él. Es brillante, divertido. Es Lego y es Star Wars. Date un garbeo por Mos Isley, desafía a Vader en la Estrella de la Muerte, encuéntrate con los ewoks o comprueba cómo el Emperador es feo como un demonio, aunque esté hecho con piezas de Lego. Además, si te matan, con volver a montar las piececitas estás listo".



GEARS OF WAR



HANOHTEP: "Asoma la cabeza. Están allí, pero antes de que los veas el mando te vibra en las manos porque te están friendo a tiros. Vuelves a protegerte. ¿Pero dónde demonios se esconden? Buscas y encuentras un poco de valor, ruedas por los suelos y te parapetas detrás de una columna. Te han visto, te disparan, no puedes protegerte... Estás muerto amigo".





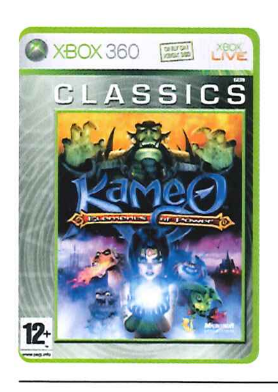
Sólo los mejores juegos pueden ganarse el sello OXM IMPRESCINDIBLE – he aquí los elegidos



KAMEO: ELEMENTS OF POWER



Canarywondergod: "Fantástico, me encanta Kameo. La jugabilidad es fantástica y se ve maravilloso. Lanzar enemigos pesados a varios metros de distancia es una experiencia inolvidable. Espero que en la secuela haya más contenido multijugador, sobre todo con lo que he disfrutado con el modo individual de la primera parte".





RAINBOW SIX VEGAS



Something Fishy: "Miles de neones luciendo mientras los enemigos se parapetan, disparan, se mueven. Es un juego brillante, sobre todo en su modo cooperativo, porque te permite juntarte con unos colegas y echarles la bronca si te dejan tirado en medio de las recreativas del Caesar Palace".







- Promoción válida hasta el 31 de marzo de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 69,95 A 64,95 €
SÓLO EN XBOX 360



Código: 044895

VALE POR 5€

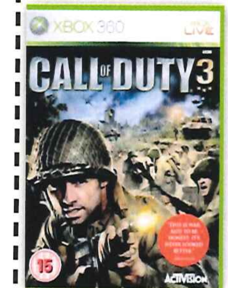
CALL OF DUTY 3



Wanglerabbit: "Piso el riachuelo y me doy cuenta de que no tengo munición justo cuando veo un nido de ametralladoras. Silban las balas. Me agacho y veo pasar toda mi vida ante mis ojos como una película. Mis 'hermanos de sangre' que me despiertan. Estoy vivo. Milagro".









- Promoción válida hasta el 31 de marzo de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 69,95 A 64,95 €
SÓLO EN XBOX 360



Código: 043038

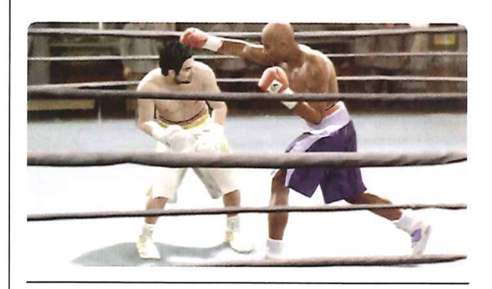
VALE POR 5€



FIGHT NIGHT ROUND 3

WALES

A Placid Casual: "Proclamo a este juego como el mejor disponible para Xbox 360. Los gráficos son increíbles, la jugabilidad es enorme y definitivamente no hay juego más realista de boxeo que éste".





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

01casey: "Con él se abrió la puerta a otro mundo. Esa puerta estará abierta durante muchos meses. Es la puerta para el resto de mis días. Juega a Oblivion para perderte en otra realidad".



DÉJATE ASESORAR POR LOS MAESTROS

THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE

Demuestra que ni el mapa más grande de Oblivion te puede humillar

1. Peregrinación

A diferencia de los otros mapas descargables, no hay nuevas búsquedas cuando empiezas a jugar. A cambio, tienes que viajar hasta Anvil y charlar con alguien —no importa quien sea. Ese personaje te contará algo de una incursión en la Capilla de Dibelia, así que ve allí y habla con el profeta que está fuera. Él será quien te cuente que un diablo antiguo llamado Ulmaril ha vuelto a la vida. Sé humilde y te entregará un mapa que te mostrará el lugar de cada una de las localizaciones de los tipos del lugar santo. Orar allí te llevará a los culpables. El mapa no es demasiado exacto, así que necesitarás inspeccionar la zona para encontrar los puntos precisos. Una vez que hayas orado en todos los lugares santos, aparecerá un mensaje para que medites y ores toda la noche. Entonces tendrás una visión mucho más nítida.



2. La cripta del Cruzado

Salta desde el puente al sudeste de la Ciudad Imperial y bucea hasta la flecha roja. Entrarás en una tumba Ayleid, llamada Vanua. Evita a los no muertos, agarra algunas piedras Welkynd por el camino, y salta a través de algunos huecos que verás en los muros. Cuando llegues a la cripta —es una estancia con una calavera en el suelo— no saltes. Bordea por el saliente de la derecha. Salta la valla y toma El Casco del Cruzado. Vuelve atrás y busca el botín en el cuerpo de Sir Amiel, su anillo y su diario. Toma la puerta sur hacia Vanua y coge el sendero.

3. El Priorato de los Nueve

Entra y gira a la izquierda. Activa el símbolo de los Caballeros del Nueve en el suelo y aparecerá una escalinata. Ve a través de la puerta del lado oeste hasta la bóveda subterránea y verás la Coraza del cruzado sobre la que había escrito Sir Aimiel. Camina hasta ella. Ahora estarás rodeado por los espectros de los caballeros, quienes, después de un diálogo rápido, te atacarán, uno cada vez. Derrótalos y podrás obtener la Coraza. Habla con todos los caballeros y te hablarán de una curiosa reliquia y su localización. Ya tienes cuatro retos para cumplirlos y recuperar otros cuatro de los nueve elementos necesarios para derrotar a Ulmaril.



4. La Furia de la Naturaleza

Viaja rápidamente hasta la taberna de Wawnet y dirígete rumbo al sudoeste hasta el lugar sagrado de Kynareth. Habla con Avita Vesnia sobre las Botas del Cruzado, y evita el tópico "no estoy cogiendo ninguna prueba". Entonces dirígete a la Arboleda Sagrada y prepárate para comportarte como un voluntario de Greenpeace. Un enorme oso emergerá y te atacará. No luches con él, concéntrate en evitar que te mate. Una vez que se vaya, el Grotto de Kynareth abrirá en el borde de la zona. Dentro hay dos pacíficos Spriggan y las Botas del Cruzado. Agárralas.



5. El sendero de los sabios

Esta es un poquito a lo Indiana Jones. Dirígete a la Capilla en Leyawiin. Habla con Carodus Oholin. Baja a la galería subterránea, ignora a los fantasmas pacíficos y reza ante la tumba del Santo Kaladas. Ponte las Botas del Cruzado y podrás cruzar el vacío que hay frente a ti. Cuando emerjas de la galería subterránea, tendrás que enfrentarte a varios Aurorans en la capilla —serás ayudado por el morador del templo—, pero como no seas tú quien remates a los Aurorans, no durará mucho tiempo. Si él está todavía vivo, recoge el Carodus para los caballeros y entonces sal.



6. La Piedad de Stendarr

Viaja a la Capilla Chorrol de Stendarr. El guantelete del Cruzado está en el suelo, en la parte de atrás, pero hay un duro camino aún hasta llegar a ellos. Habla con Areldur, entonces agacha la cabeza y entra en el hall de la Capilla para hablar con Kellen. Regresa para hablar con Areldur de nuevo y ora ante el altar principal. Ganarás la Imposición de Manos. Baja las escaleras y encuéntrate con Kellen. Estarás afectado por la Maldición de los Condenados, lo que reduce tu energía —a niveles altos esta merma es casi insignificante—. Es el momento de acudir a por los guanteletes y salir de allí pitando.



OBLIVION



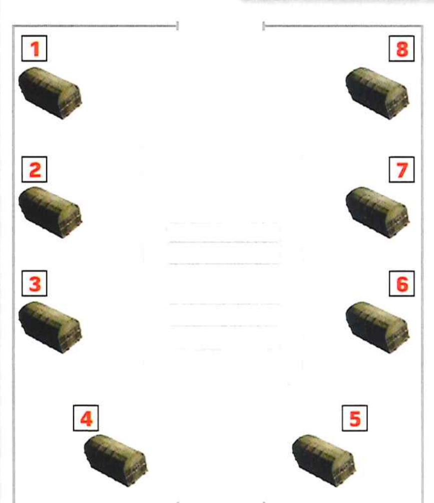


7. La esperanza de los sabios

Este es el reto más largo y costoso. Desplázate rápidamente a los establos de los Cinco Jinetes en las afueras de Leyawiin y ve desde allí a la cueva. Está lleno de conjurantes y además está Daedra. Entra, toma la primera a la izquierda y la siguiente a la derecha a través de una vieja puerta de madera. En la cámara principal recorre el pasillo, abre la puerta al oeste, sigue todo el camino hasta el final del túnel y gira la agarradera del suelo. Toma el siguiente pasadizo y gira la agarradera pasando por alto los puentes. Vuelve a la estancia principal, a través de los puentes levadizos, y encontrarás un puzzle. Pisa en los cuadrados por este orden: izquierda, centro, derecha, izquierda. Pasa por la siguiente puerta. Estás en Fort Wulwark. Limpia de



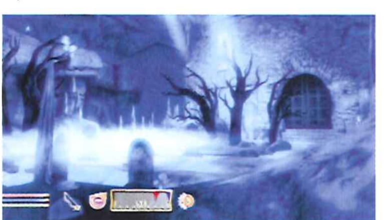
enemigos este corredor de entrada y las habitaciones que hay detrás, entonces podrás liberar a Sir Thedret de la segunda celda a la derecha. Después de hablar con él, ve a través del pasaje al oeste, sube las escaleras del sur y sigue el pasaje de detrás de la puerta. La siguiente estancia principal tiene puentes levadizos con trampas de dardos envenenados sobre ellos, así que sé cuidadoso y espera a que se activen antes de dar un paso en falso y recibir uno en el cuerpo. La siguiente habitación contiene cinco estatuas, cuatro con cráneos en su base. Gíralas hasta que miren al círculo en el centro y dirígete hacia él: una puerta debería aparecer. Al cruzarla verás otro puzzle, esta vez con un gran cesto rodeado por otros ocho más pequeños. Debes coger los objetos del cesto principal y colocarlos en los cestos correctos —colócalos en los erróneos y desaparecerán—. Usa el diagrama de al lado para ahorrar tiempo. Cuando todos estén correctos, puedes proceder a retirar el Escudo del Cruzado.



1 GEMAS
2 CALAVERAS
3 MARTILLO
4 LIBRO
5 ESPADA
6 COPA
7 CASCO
8 PIEDRA

8. El hacendado fiel

Vuelve al Priorato. Lathlon se te acercará. Si le permites unires a los caballeros, te seguirá a la cueva de Underpall. Dirígete a la primera cámara, busca la cámara escondida. Es el primer lugar donde vas a encontrar a enemigos no muertos. Despáchalos o déjalos atrás y sigue al pasaje siguiente al que has entrado. Sigue caminando hasta que llegues a una vieja puerta de madera. Esquiva las rocas que caen después de cruzarla y cruza la habitación hasta la cámara reflectante de Underpall —un enorme lago subterráneo—. Coge la primera a la izquierda y sigue el pasaje hasta encontrar la tumba de Lord Vindrel y el cuerpo de Sir Roderic. Vaga hacia afuera hasta la cámara reflectante para luchar con Lord Vindrel y reclama la espada. Entonces escapa por el túnel y viaja rápidamente a Cheyindal, entra en la capilla, mata a unos pocos más Aurorans y ora en el altar para reconsagrar la espada.



9. La bendición de Talos

Vuelve al Priorato, donde los personajes de todos los retos se han unido para ayudarte. Acepta todas sus peticiones, escucha lo que dice el Profeta, y recibe la bendición de Talos —que además te quita la maldición de los condenados—. Dirígete a Galas Malatar, a una ruina Ayled en el estremo más al oeste del mundo. Espera a la llegada de todos los caballeros y entonces puedes elegir el momento



de atacar la base. Cargarán y lucharán con los Aurorans dentro y fuera del templo. En los niveles más altos, ellos están prácticamente condenados, así que usa tus nuevas habilidades y conjuros para mantenerlos vivos. Cuando hayan matado a los Aurorans del interior, Sir Thedret debe ser el último vivo. Sigue a los supervivientes a través del siguiente portal dentro de Garlas Malatar, Ceysel y golpea el interruptor entre las dos puertas. Ignora a los Aurorans, da un rodeo y sube hasta el Orbe. Actívalo para romperlo. Estarás solo, así que ve al Norte. Ve a través de la primera cámara, dirigiéndote al noroeste hasta la cámara de Ulmari. Usa los ataques especiales y cuando caiga, blande la espada. Invoca la bendición de talos para conseguir que el espíritu de Ulmari ascienda a los cielos.
Lo has hecho. Eres un fenómeno.

»Cada elemento, en su cofre, en La Esperanza de los Sabios

NO SALGAS AL CAMPO SIN ELLOS

RAINBOW SIX VEGAS

Armas que no se pueden desbloquear, botas que chirrían, visores que

Los trucos y consejos de esta pequeña guía vienen del jugador profesional de Xbox 360 *Ick*, que se pasó más de un año ofreciendo cobertura exhaustiva sobre el otro shooter táctico de Ubisoft, Ghost Recon Advanced Warfighter. El fiera lo tenía todo en su web, *www.ick.bz*. Cuando ha acabado el trabajito, ha puesto sus ojos en *Rainbow Six Vegas* (en adelante, RSV), siguiendo con atención la lista completa de armas y al sistema de ranking del modo multijugador que ya son marca de la casa. Preparaos para leer al maestro.

RANKINGS DE PERSONAJES

Categorías de Armaduras

Hay tres categorías de armadura en RSV que se corresponden con la puntuación de armadura que se ve en la pantalla de configuración - setup-. La protección ligera cubre de 0-3 en puntuación, la media cubre de 4-6 y la pesada de 7 a 10. Esto significa que incluso cuando llevas la protección de pierna en la derecha y no en la izquierda, ambas tienen el mismo nivel de protección; la diferencia es sólo estética. Del mismo modo, tu cuerpo completo (excepto la cabeza) estará protegido por la misma armadura, dependiendo de la categoría que adquieras al principio. Si tienes que emplear cuatro disparos al cuerpo para acabar con tu objetivo serán cinco los necesarios si apuntas a las piernas o los brazos. Por ejemplo, si usas el MP7A1 (a una distancia de 25 o 30 yardas) con protección ligera, necesitarás cuatro diparos al cuerpo o cinco a las piernas/brazos.


La cobertura es una de las claves para trabajar en equipo.

Con protección media son cinco al cuerpo y 6 a piernas/brazos, mientras la protección pesada permite 6 al cuerpo y 7 a piernas/brazos. Así que la diferencia es mínima; no importa dónde lleves la protección, sino la cantidad de la misma. Ten en cuenta, además, que lo ideal es que sitúes la barra de armadura en 0, 4 ó 7 dependiendo de la categoría que quieras llevar. Así obtendrás los beneficios sin penalizar tu movilidad.

Muchos gritos, milagritos

Llamar a tus compañeros de escaramuza a un recuento de situación es útil por dos motivos. Primero, tus camaradas no tienen que estar atentos más que a cuándo empieza la fiesta, quitándoles una cosa que hacer y permitiéndoles que se fijen en posibles objetivos. Segundo, ayuda a cualquiera a pensar si conviene un cambio de estrategia. Por ejemplo, "cinco objetivos a la izquierda, dos de nosotros a la izquierda, treinta segundos para el encuentro" es una situación muy diferente a "dos objetivos a la izquierda, cinco de nosotros a la izquierda, ocho minutos


Puedes personalizar tus armas para obtener más eficacia.

para el encuentro". Además, recuerda que un simple segundo en que tu estás chequeando la situación puede ser el mismo segundo en que un enemigo te coloque en su punto de mira o doble la esquina para enfrentarse a ti.

La línea de fuego

Un asesino está cruzando la línea de fuego de otro jugador. En combate, si un soldado entra en la línea de fuego de otro compañero tiene muchas opciones de salir herido. Desafortunadamente, mientras le metes el zoom para encontrar a tu objetivo durante el juego no hay ninguna ayuda que te permita evitar que pasen este tipo de cosas. En una situación ideal, deberías pasar por detrás de los miembros de tu equipo. Si no es posible, hacer que tus compañeros sepan qué vas a hacer en cada momento es esencial. Cuando uses granadas, grita al resto que vas a lanzar


Recuerda: cárgarte al enemigo mola. A un colega, no.

RANK	Insignia	Experience Points Required (# Points)	Jump required to rank up to this rank (# Points)	Filling the thin line 6 times represents** (# Points)	Approx # games required to rank up (# Games)	at 10 games per hour takes this long (# Hours)	Reward Pack
Private 2nd Class		none req.					Private Pack (Everything you get when you start)
Private 1st Class		3,000	3,000	500	8	1	Headgears 1: Tactical Helm, Balaclava
Specialist		8,400	5,400	900	14	1	Rainbow Weapons: MP7A1, SIG552, USP40
Corporal		14,500	6,100	1,017	16	2	Camo 1: Desert, Urban, Russian, Guerrilla, Fall, Desert 2
Sergeant		23,500	9,000	1,500	24	2	Tactical Armor: Raven Recon Armor, Vulture Combat Armor, Falcon Assault Armor
Staff Sergeant		38,500	15,000	2,500	40	4	Headgears 2: 3 Hole Balaclava, Baseball Cap, Breathing Mask
Sergeant First Class		56,500	18,000	3,000	48	5	Camo 2: Flecktarn, Orange, Swedish, War2k5, Alpen, White
Master Sergeant		82,500	26,000	4,333	69	7	Freedom Fighter weapons: AK47, Raging Bull, SV98
First Sergeant		109,500	27,000	4,500	72	7	Headgears 3: Boonie Hat, Beret, Tinted Goggles
Sergeant Major		139,000	29,500	4,917	79	8	Black Market Armor: Typhoon Recon Armor, Cyclone Combat Armor, Hurricane Assault Armor
2nd Lieutenant		172,000	33,000	5,500	88	9	Camo 3: Pink, Blue, Woodland, Wasp, Sand, Crimson
1st Lieutenant		214,000	42,000	7,000	112	11	Headgears 4: Half-Face Mask, Reinforced Helm, Tactical Goggles
Captain		264,000	50,000	8,333	133	13	Merc Weapons: MG36, SPAS12, Desert Eagle
Major		330,000	66,000	11,000	176	18	Military Armor: Vier Recon Armor, Diamondback Combat Armor, Anaconda Assault Armor
Lt. Colonel		425,000	95,000	15,833	253	25	Camo 4: Yellow Urban, Red Urban, Tiger, Rust, Urban 2, Grey
Colonel		535,000	110,000	18,333	293	29	Headgears 5: Ballistic Face Mask, Riot Helm, NVGs
Elite	?	675,000	140,000	23,333	373	37	Camo 5: Custom 1, Custom 2, Custom 3
Total play time to Elite rank						180	Total hours projected

** Ranking is shown as 5 square blocks and one thin line. In order to rank up you must fill the thin line 5 times to fill the 5 boxes and then fill the thin line again. Therefore you have to fill the thin line 6 times...even though there are only 5 square boxes.

Projection Assumptions

My average win=600 pts, average loss 150. Therefore average is 375 points.

Chart assumes average points per game of	375 points
Chart assumes average # games per hour	10 games per hour
Approx time required to acquire AK47 and SV98	22 hours
Approx time required to acquire officer rank	46 hours



no funcionan... Todo vuelve a funcionar con estos trucos

December 6, 2006		Fire Modes	Accessories										
							Scopes						
Weapon	Rounds mag / Total mags	1= single 2,3=burst F=full	Supressed	Laser Sight	Recoil Ctrl Stock	High Cap Mag	Reflex 1x	Rifle 3x *	ACOG 3x *	6x Only	6x, 12x, Dual	Auto Aim?	How to Acquire
Sub Machine Guns													
MAC-11	32/8	F	●	●	○	○	●	●	○	○	○	Yes	
MP5N	30/8	1,3,F	●	●	○	○	●	●	○	○	○	Yes	
MP7A1	40/6	1,3,F	●	●	○	○	●	●	○	○	○	Yes	Requires Specialist Rank
MP9	30/8	1,F	●	●	○	○	●	●	○	○	○	Yes	
P90	50/5	1,3,F	●	●	○	○	●	●	○	○	○	Yes	
UMP45	25/10	1,2,F	●	●	○	○	●	●	○	○	○	Yes	
Light Machine Guns													
21E	100/4	F	○	●	●	○	●	●	○	○	○	Yes	
M249 SPW	100/4	F	○	●	●	○	●	●	○	○	○	Yes	
MG36	100/4	F	○	●	●	○	●	●	○	○	○	Yes	Requires Captain Rank
MK46	100/4	F	○	●	●	○	●	●	○	○	○	Yes	
Assault Rifles													
552 Commando	30/8	1,3,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	Requires Specialist Rank
AK-47	30/8	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	Requires Master Sergeant Rank
AUG A3	30/8	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	
FAMAS	25/10	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	
G36C	30/8	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	
G3K A4	30/8	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	
M8	30/8	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	
MTAR21	30/8	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	
SCAR-H CQC	30/8	1,F	●	●	○	○	●	○	●	●	○	Yes	
Sniper													
M40A1	5/9	1	○	○	○	○	○	○	○	○	●	No	
PSG-1	5/9	1	○	○	○	○	○	○	○	○	●	No	
Scout Tactical	5/9	1	○	○	○	○	○	○	○	○	●	No	
SV-98	5/9	1	○	○	○	○	○	○	○	○	●	No	Requires Master Sergeant Rank
Shotgun													
870 MCS	8/14	1	○	●	○	○	●	●	○	○	○	No	
M3	8/14	1	○	●	○	○	●	●	○	○	○	No	
SPAS 12	8/14	1	○	●	○	○	●	●	○	○	○	No	Requires Captain Rank
XM-26LSS	5/23	1,F	○	●	○	○	●	●	○	○	○	No	
Pistols													
92FS	15/∞	1	●	●	○	●	○	○	○	○	○	Yes	
Desert Eagle	7/∞	1	○	●	○	●	○	○	○	○	○	Yes	Requires Captain Rank
GLOCK 18	10/∞	1,F	○	●	○	○	○	○	○	○	○	Yes	
MK23	12/∞	1	●	●	○	●	○	○	○	○	○	Yes	
Raging Bull	8/∞	1	○	●	○	○	○	○	○	○	○	Yes	Requires Master Sergeant Rank
USP40	13/∞	1	●	●	○	●	○	○	○	○	○	Yes	Requires Specialist Rank

una, advirtiendo cuál es el área que estás tratando de limpiar. Las partidas entre equipos se abortan cuando matas a tus compañeros.

JUEGOS DE GUERRA

Fuego de cobertura

Si usas la opción de fuego ciego, RSV se convierte en un auténtico infierno –eso puede delatar tu posición al enemigo mientras disparas a tus compañeros de equipo-. Recuerda que tienes que comunicar tus movimientos a los compañeros de equipo antes de soltar una consistente lluvia de balas para cubrir el avance. El fuego de cobertura efectivo necesita de balas bien dirigidas.


Sal a una zona sin cobertura y serás pasto de las balas.

Sincronización

Una de las principales razones para comunicarse es la sincronización. Cuando todo tu equipo ataca a un mismo punto a la vez, con diferentes puntos de fuego, tus posibilidades de éxito se ven incrementadas drásticamente. Si no lo haces te verás abocado a correr por el mapa como un pollo sin cabeza



Defender tu posición en una batalla multijugador no tiene precio.

(Toshack dixit), comportándote como si estuvieras en una partida individual. Es especialmente útil cuando juegas con la misma gente o para un plan de ataque.

Ataque con gases

No, no es que uno de tus hombres haya ingerido judías. Cuando te unas a una partida elige tu arma favorita pero, sobre todo, asegúrate de que te equipas con granadas de humo y de fragmentación. Si te puedes situar cerca de la zona 'caliente' puedes humear la escena, esperar a que se consuman sus cinco segundos de invulnerabilidad y después cárgatelos cuando aún tienen visión limitada. No te molestes en equiparte con la máscara de gas mientras humeas a los malos... No es un área del que debas preocuparte, de momento, porque no te ven. Si usas esa táctica, obligas al equipo rival a moverse porque no saben por dónde van los tiros. Además, les obligas a equiparse con esa máscara que, la verdad, es bien molesta.

Pirómanos

El humo tiene una eficacia relativa, lo sabes. No mata. Tu enemigo puede pasar a visión térmica y ver el área más próxima. Las granadas incendiarias, sin embargo, componen la única sustancia, el fuego, a través de la cual la visión térmica es completamente inútil. El humo y el fuego es un combo cegador. Si tienes una situación táctica que demande enemigos cegatos como mister Magoo, ésta puede ser tu opción de dejarles tiesos. Si tienes un enemigo que abusa de algunas habilidades como la soga o un buen francotirador, no dudes en arrojarle unas buenas raciones de humo y gas.

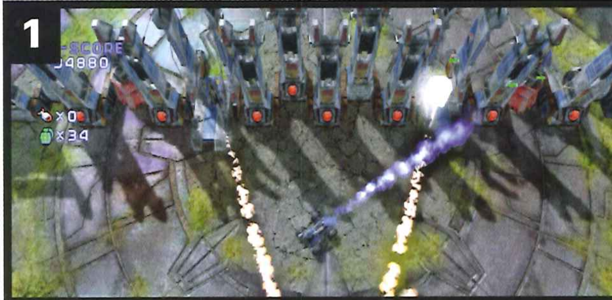
MARKETPLACE DIRECTORY

No tires tus Puntos Microsoft- mira

100 Microsoft Points = €1.19



JUEGOS XBOX LIVE ARCADE



ASSAULT HEROES

EDITOR/DESARROLLADOR: MICROSOFT **JUGADORES:** 1-2 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Muchos colorines, explosiones, acción... ¿Qué más quieres para pasar una tarde como Dios manda?"

Puntuación: 8/10



HEAVY WEAPON

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: POPCAP
JUGADORES: 1-4 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Entra y pasa un buen rato. No te arrepentirás".

Puntuación: 8/10



DOUBLE DRAGON

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: TAITO
JUGADORES: 1-2 **PRECIO:** TBC

We said: "El juego mítico que influyó en todos los beat'em ups".

Puntuación: 7/10



NOVADROME

EDITOR: BUENA VISTA GAMES
DESARROLLADOR: STAINLESS GAMES
JUGADORES: 1-8 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Un juego de coches muy cercano a un beat'em up".

Puntuación: 7/10



SMALL ARMS

EDITOR: GASTRONAUT **DESARROLLADOR:** GASTRONAUT **JUGADORES:** 1-4 **PRECIO:** 800MP

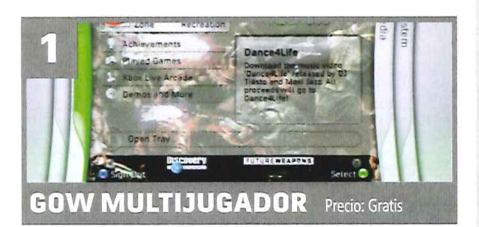
Se dijo: "Una maravilla de entretenimiento".

Puntuación: 8/10



LOS 5 MEJORES TEMAS DE XBOX 360

Hay un tema para casi cualquier juego de Xbox 360. Este mes los cinco mejores son...



1 **GOW MULTIJUGADOR** Precio: Gratis



2 **GDI TALENTOS** Precio: 150MP



3 **HALO 3 TV SPOT** Precio: 150MP



4 **TDU CLASSY** Precio: 150MP



5 **SMALL ARMS** Precio: 150MP



IMÁGENES DE JUGADOR

Hemos escogido los cinco packs de imágenes que van a hacer que tu tarjeta esté más bonita y reluciente.



1 **PACK NOD TALENTOS** Precio: 80MP



2 **SMALL ARMS** Precio: 100MP



3 **LOST PLANET PACK 2** Precio: 60MP

4 **SONIC PACK** Precio: 100MP



5 **X06 HALO WARS** Precio: 80MP



Acer AT2605 DTV
Innovación visual
acer
ACER AT2605-DTV
Y
XBOX360
LA PAREJA PERFECTA
ESTILO Y TECNOLOGÍA
Su pantalla en negro intenso, acabado metálico y líneas esculpidas ofrecen una excelente sofisticación a su entorno de visión.
VANGUARDISTA
Dos sintonizadores integrados, analógico y digital, la Guía electrónica de programas integrada y la solución Empowering Technology.
CONECTIVIDAD FLUIDA
Se conecta sin problemas en los sistemas de entretenimiento doméstico más avanzados y ofrece unos vibrantes efectos sonoros a través de sus altavoces estéreo integrados.
acer



EL SONIDO AL PODER

Te enseñamos todo lo que debes saber para comprar el mejor sistema de Home Cinema del mercado y disfrutar de tus juegos como si estuvieses dentro de ellos

Cada vez que subes el volumen, la distorsión es un problema? ¿Se acopla cualquier tipo de señal o frecuencia más de lo normal? ¿Sientes cómo el sonido pierde calidad? En resumen, ¿cansado de tus viejos altavoces? Es hora de plantearse un cambio... y ahora más que nunca. Tu Xbox 360 y los últimos títulos que salen a la venta te lo exigen. En el número anterior ya os adelantamos todo lo referente a los sistemas sonoros del mercado. Ahora es tiempo de "mojarse" y analizar los modelos que más nos han gustado y han hecho que los juegos alcancen un mayor nivel de realismo.

»El término "Home Cinema" irá unido en el futuro al de videoconsola. Es algo inevitable

Acabamos de entrar en la era de la "alta definición" y la pelea entre los fabricantes es férrea. Los sistemas de sonido son cada vez más demandados por los consumidores. Siempre aparecen nuevos formatos, nuevas decodificaciones, nuevas certificaciones... y un sinfín de tecnicismos, que hacen que la compra de uno de estos aparatos se convierta en un verdadero quebradero de cabeza. Pero es cierto: como los usuarios más exigentes, lo queremos todo. Por ello, las compañías destinan un enorme presupuesto a sus departamentos de desarrollo, que se centran en integrar a sus productos de nuevas tecnologías, como sucede actualmente con el wireless y el bluetooth. Si a todo esto le añadimos la característica del atractivo visual, hemos encontrado lo mejor que podemos hallar en el mercado.

Las consolas, por su parte, ayudarán de una manera fundamental a la venta de todos estos productos, gracias a la exigencia sonora de los videojuegos que tenemos en nuestras manos en los últimos tiempos. No cabe duda que el mercado de los videojuegos está experimentando una notable expansión, lo que permitirá que el término "Home Cinema" vaya unido en el futuro al de videoconsola.

Lo último que nos queda por saber es lo que nos deparará el futuro, que, aunque suene a tópico, sólo quiero recordar que era impensable hace unos años disfrutar de un sonido muy parecido al de las salas de cine en nuestra propia casa.



EN UN FUTURO PRÓXIMO...

Los sistemas de sonido avanzan tecnológicamente al mismo ritmo que la tecnología del hogar, denominada domótica, y que día a día nos empieza a sonar cada vez más. Esta tecnología, enfocada al automatismo, es capaz de controlar la electricidad en general, lo que posibilita dominar aparatos como persianas, electrodomésticos... Se está empezando a enfocar a los sistemas de ocio en general. De hecho, ya es posible encontrar empresas que nos instalen un sistema de control único para televisión, DVD y home cinema, lo cual aumentará las posibilidades de confort de cualquier hogar.





»Sólo hay recordar que era impensable hace unos años disfrutar de un sonido muy parecido al de las salas de cine en nuestra propia casa.

GUÍA PARA UNA BUENA COMPRA

01

SISTEMAS

Revisar la decodificación incluida. Normalmente casi todos incorporan certificaciones DTS y Dolby en sus diversas variantes, que son compatibles con cualquier soporte. Disponer, como mínimo, de cualquiera de ellas es fundamental. Otros sistemas, además, incluyen el sello THX, aunque no es absolutamente necesario para disponer de un sistema de calidad.

02

SURROUND

El sonido Surround se refiere al uso de múltiples canales de audios para provocar efectos envolventes a la audiencia, ya sea proveniente de una película o de una banda sonora. Sonido envolvente (Surround) siempre, no lo dudes. Si tus altavoces carecen de esta característica te vas a perder lo más interesante del sonido de un juego.

03

SUBWOOFER

Comprueba el subwoofer, la medida óptima de potencia debe ser de unos 100 vatios por canal. Por ejemplo 100 vatios x 5 canales nos dará una señal total de unos 500 vatios más que suficiente para tener un sonido de calidad. Estos datos normalmente podemos encontrarlos en los detalles técnicos que nos ofrece el fabricante.

Altavoces

SONY DAV-LFH1 *Elegancia ante todo*

Si el más diminuto de los cambios en la línea que marcan las tendencias decorativas de tu hogar te preocupa, este producto es tu mejor elección. Por supuesto, siempre que el dinero no suponga un problema.
No cabe duda el esfuerzo que la multinacional nipona ha realizado en los últimos años para ofrecernos modelos que pretenden pasar mucho más inadvertidos en nuestro hogar, consiguiendo el efecto de mimetizarlos con el ambiente de nuestra sala. Los satélites, en este caso, son alargados, ofreciendo la posibilidad de colocarlos mediante un soporte de pie o de pared. Sin embargo, sólo los posteriores son inalámbricos. Para no desentonar el panel de control incluido cuenta con un display protegido por cristal, que aporta un toque de elegancia clave al conjunto.
Su diseño está inspirado para complementar a los televisores de la gama Bravia, lo que le convierte en una opción más que interesante si estamos pensando en montarnos un verdadero sistema de entretenimiento en casa.
Técnicamente hay que destacar que integra decodificadores Dolby y DTS. Todo ello, con una potencia de 600 vatios, que puede llegar a revolucionar el sonido de tu Xbox. Dispone de un sistema de autocalibración digital, que localiza los altavoces en la habitación, garantizando la calidad del sonido en cualquier entorno, y todo ello con solo pulsar un botón.
En conclusión, la calidad sonora es algo superior si lo comparamos con sus rivales. No obstante, el precio roza los límites de lo desorbitado.



Precio: 2.558€

LOGITECH Z-5500 DIGITAL. *La mejor solución multimedia*



Precio: 399€

Una de las empresas que más apuesta en el mundo del sonido no se puede quedar atrás. Logitech se introduce en el mercado de los altavoces aplicando siempre las últimas tecnologías e innovaciones. En este caso, nos hemos decantado por su gama alta, no suele defraudar y nos depara de lo mejorcito en sonido. El Z-5500 rebosa potencia, gracias a sus 500 vatios, que no te dejarán tirado. Entre las mejoras con respecto a los altavoces de siempre, hay que destacar un sistema de ecualización automática digital que ajusta la frecuencia del sonido en tiempo real. SoundTouch es el nombre que ha puesto "Logi" al aparato que gestiona todo el conjunto de altavoces a modo de consola central. Desde este sencillo interfaz tenemos la posibilidad de seleccionar la fuente de audio que deseamos (coaxial, digital o directa), disfrutar de los efectos, revisar la configuración del sonido envolvente, ajustar los niveles de volumen, encendido del sistema... Además, incluye una entrada auxiliar para conectar dispositivos portátiles, como un mp3. Todo ello, controlable mediante un interfaz en forma de display LCD, donde se nos muestran todas las opciones.
El conjunto se compone de cuatro satélites, un altavoz de canal central y un subwoofer ensanchado, que reduce los niveles de distorsión sin perder potencia. Dispone de certificación THX, decodificador Dolby-Digital y DTS por hardware a 96khz / 24bits, además de entrada directa para seis canales, pudiendo conectar simultáneamente Pcs, consolas, reproductores de DVD.

PIONEER HTP-GS1. *Sólo para jugones*

No podían faltar en nuestros productos destacados. Es de agradecer el gesto que Pioneer ha dedicado, especialmente a la atención de todos los usuarios de Xbox 360, creando unos altavoces en exclusiva para nosotros, algo que podría servir como referencia a las demás multinacionales de audio para fomentar sistemas de sonido cada vez más potentes y en exclusiva para nuestra consola.
Tiene un sistema multicanal acústico que se autocalibra, dependiendo de las condiciones de la sala donde lo instalemos, que ha sido desarrollado íntegramente por Pioneer para obtener un sonido preciso, aunque modifiquemos la distribución de los satélites. Dispone de un "recuperador de sonido" para reproducir con la mejor fiabilidad los archivos comprimidos de audio que se almacenan en el disco duro de nuestra Xbox o en un Pc. Todo ello, administrado bajo un completísimo mando a distancia, que cuenta con la enorme ventaja de ser compatible con nuestra consola, ya que incluye el botón Xbox Guide, el cursor y los botones intro, Y, X, A y B. También es compatible con "Windows Media center Editor". Sus 600W de potencia hacen las delicias de cualquier videoadicto, distribuidos mediante un sonido envolvente 5.1 que nos sobrecoge por la alta dosis de realismo que podemos experimentar.



Precio: 399€

Auriculares

Para todos aquellos que se convierten en la pesadilla del jugador, los cuales nos hacen la vida imposible porque no entienden que tenemos la necesidad imperativa de jugar, y por lo tanto de escuchar un sonido de calidad mientras jugamos, y sobre todo donde la convivencia puede llegar a mermar hasta límites insospechables, se han creado estos aparatos, los cuales lograrán abstraernos del mejor modo del resto del mundo. ¡Ah! y también sirven para no molestar a los demás. Vamos a echarles un vistazo.



NGS ENVOLVE 5.1

Particularmente lo más interesante de este auricular es la posibilidad de convertirlo de 2.1 a 5.1 con un simple interruptor; por supuesto, con sonido envolvente. También incluye una tecnología exclusiva para filtrar los ruidos y control de volumen en los auriculares. Pertenecen a la serie "vox" de NGS y constituyen una alternativa asequible si deseamos disponer de unos auriculares de calidad.

Precio: 45€

AKG HEARO 787 SURROUND

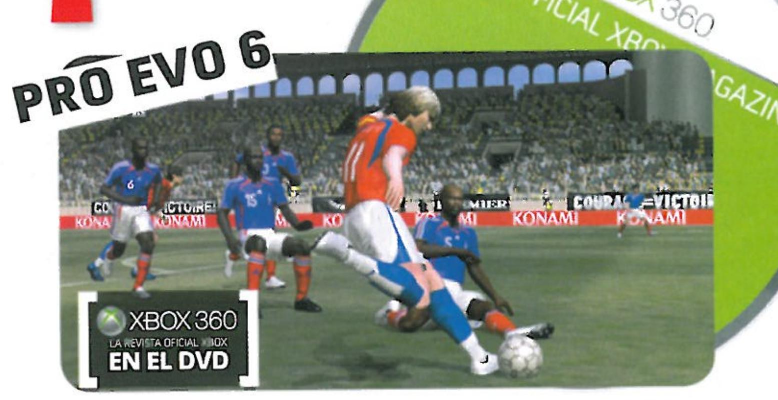
AKG nos vuelve a sorprender con otro producto inalámbrico. En este caso, el 787 consigue distribuir una gran calidad de sonido por nuestros tímpanos, que hará las delicias de nuestro sentido del oído. Incorpora un decodificadores Dolby Surround y Logic 7. En concreto, este último consigue simular entre 2 y 8 altavoces para ofrecernos un entorno completamente envolvente, cantidad que varía automáticamente, dependiendo de lo que estemos reproduciendo. Incluye una base de carga integrada, que a su vez realiza las funciones de transmisor. El alcance máximo puede llegar en torno a los 100m.

Precio: 200€



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¡13 DEMOS!









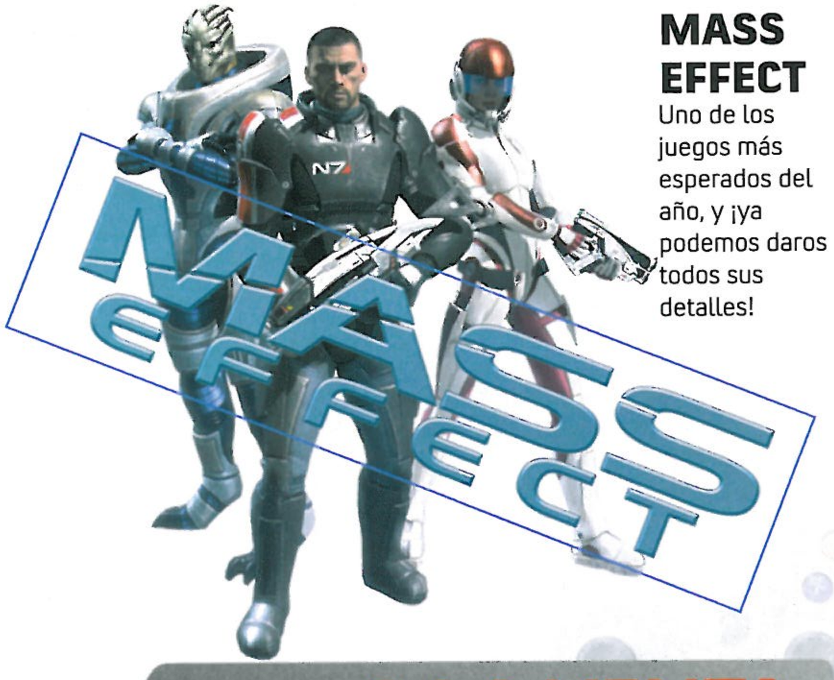

¿TE ACUERDAS?



¡Pues no te quedes sin jugarlo!

¿QUIERES MÁS DEMOS?

* BATTLESTATIONS: MIDWAY
* ROBOBLITZ
* NOVADROME
* ASSAULT HEROES
* CONTRA
* MS. PAC-MAN
* ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
* LUMINES LIVE...



MASS EFFECT

Uno de los juegos más esperados del año, y ¡ya podemos daros todos sus detalles!

A LA VENTA
23 MARZO


gameloft sports
REAL FOOTBALL 2007
Descárgatelo entrando en emocion> videojuegos> novedades
o envía el código RF7 al 404
Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepciónal 404 gratuito.
¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!
MoviStar emoción
Música\Imágenes
Videojuegos
Ocio\Cine
Correo\Chat
Opciones
Atrás
Catálogo Videojuegos
2007 Real Football
Gameloft
Promociones
Novedades
Top10
Opciones
Atrás
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
Opciones
Atrás
Instalador
Gracias por tu compra
2007 Real Football
Descargar
Instalación
Cancelar
© 2006 Gameloft. Gameloft y el logo de Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/u otros países.
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com



FALTAN SÓLO 24 MEDIAS PARTES PARA ATENAS.

ENTRA EN LA HISTORIA DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

No importa que las piernas te pesen, llores y la presión atenace tu corazón; el mayor triunfo para tu club te está esperando.

uefachampionsleague0607.ea.com









